

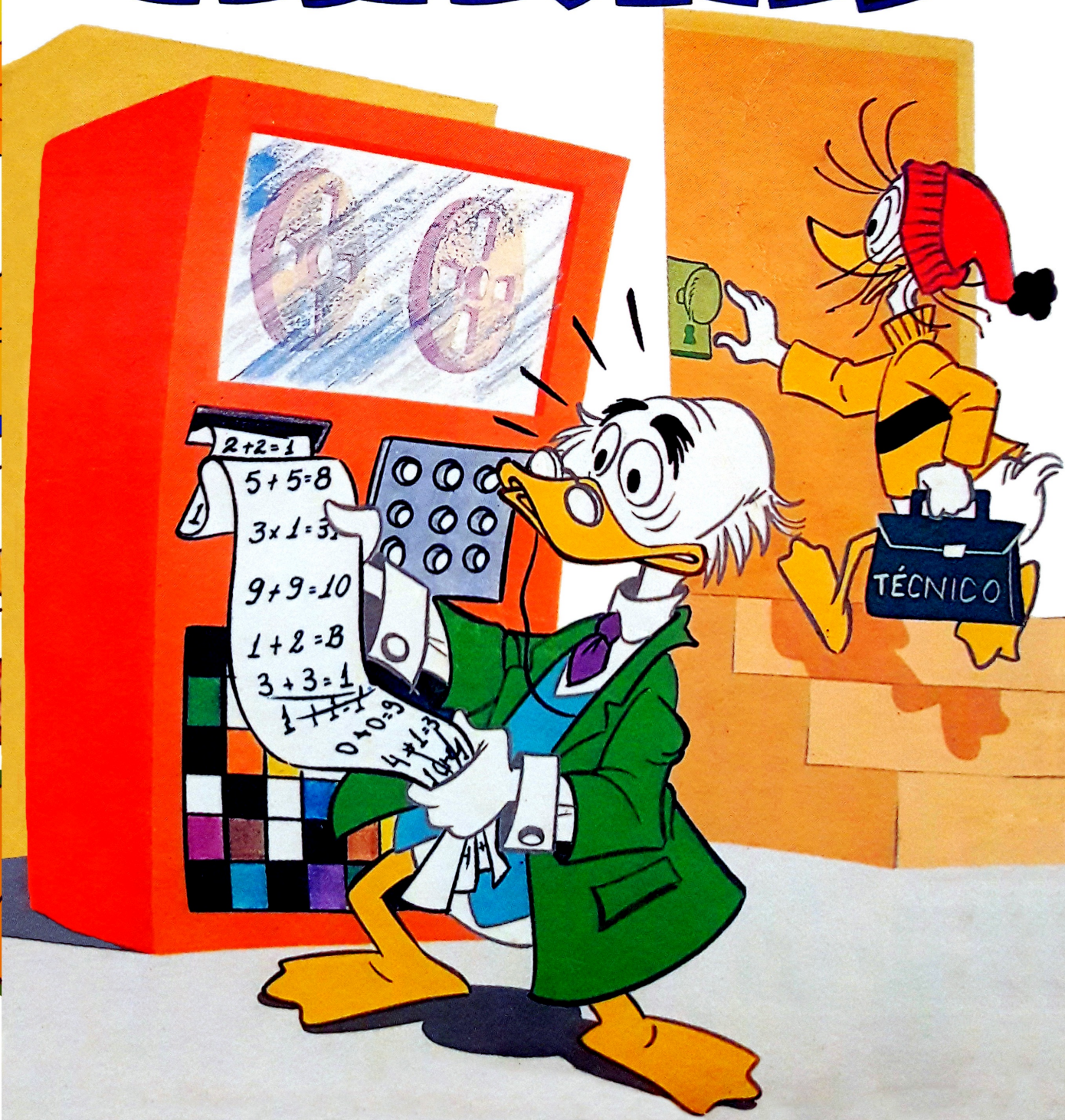
WALT DISNEY

BIBLIOTECA DO
ESCOTEIRO
MIRIM



WALT DISNEY

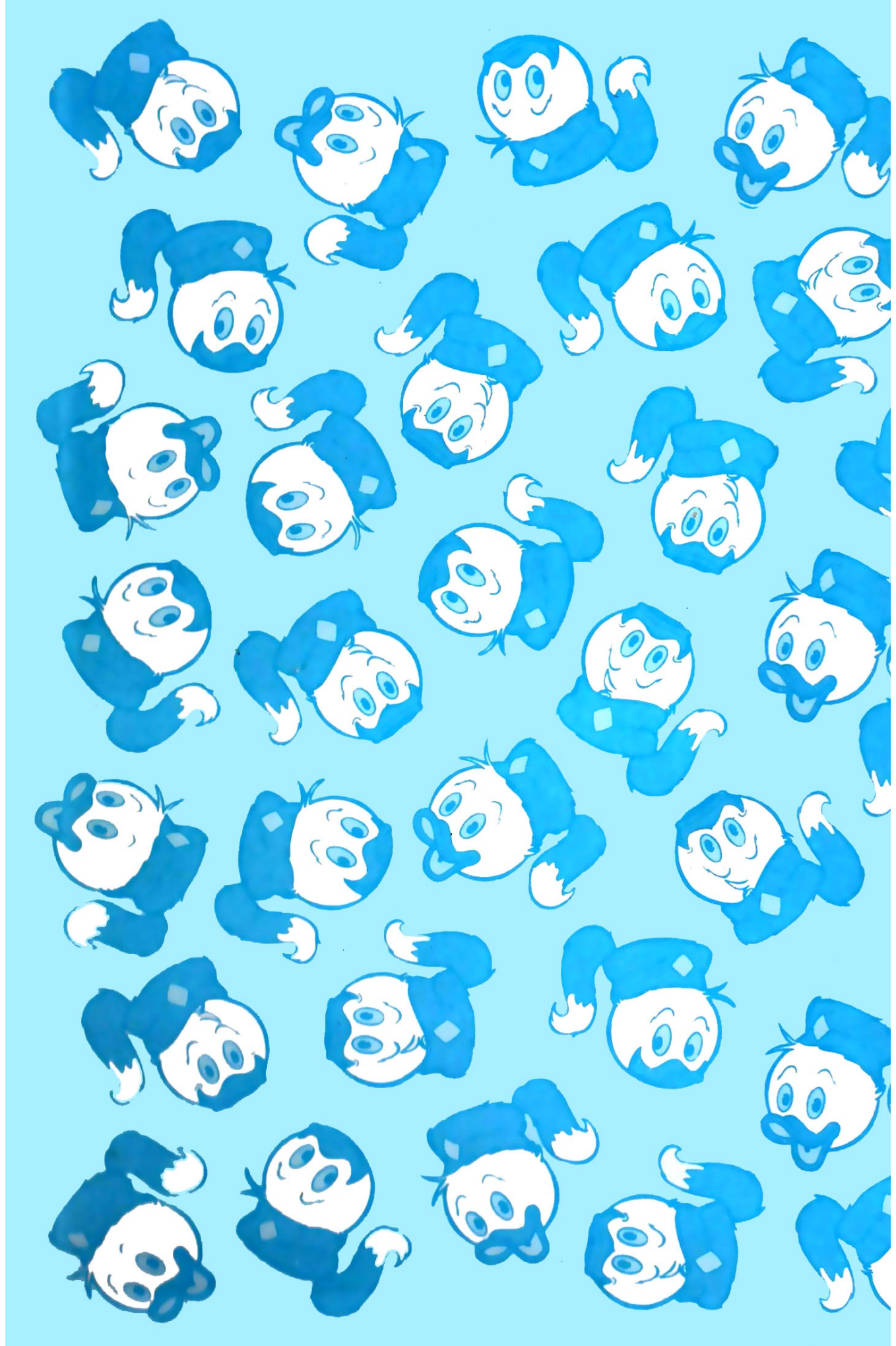
BIBLIOTECA DO
ESCOTEIRO
MIRIM

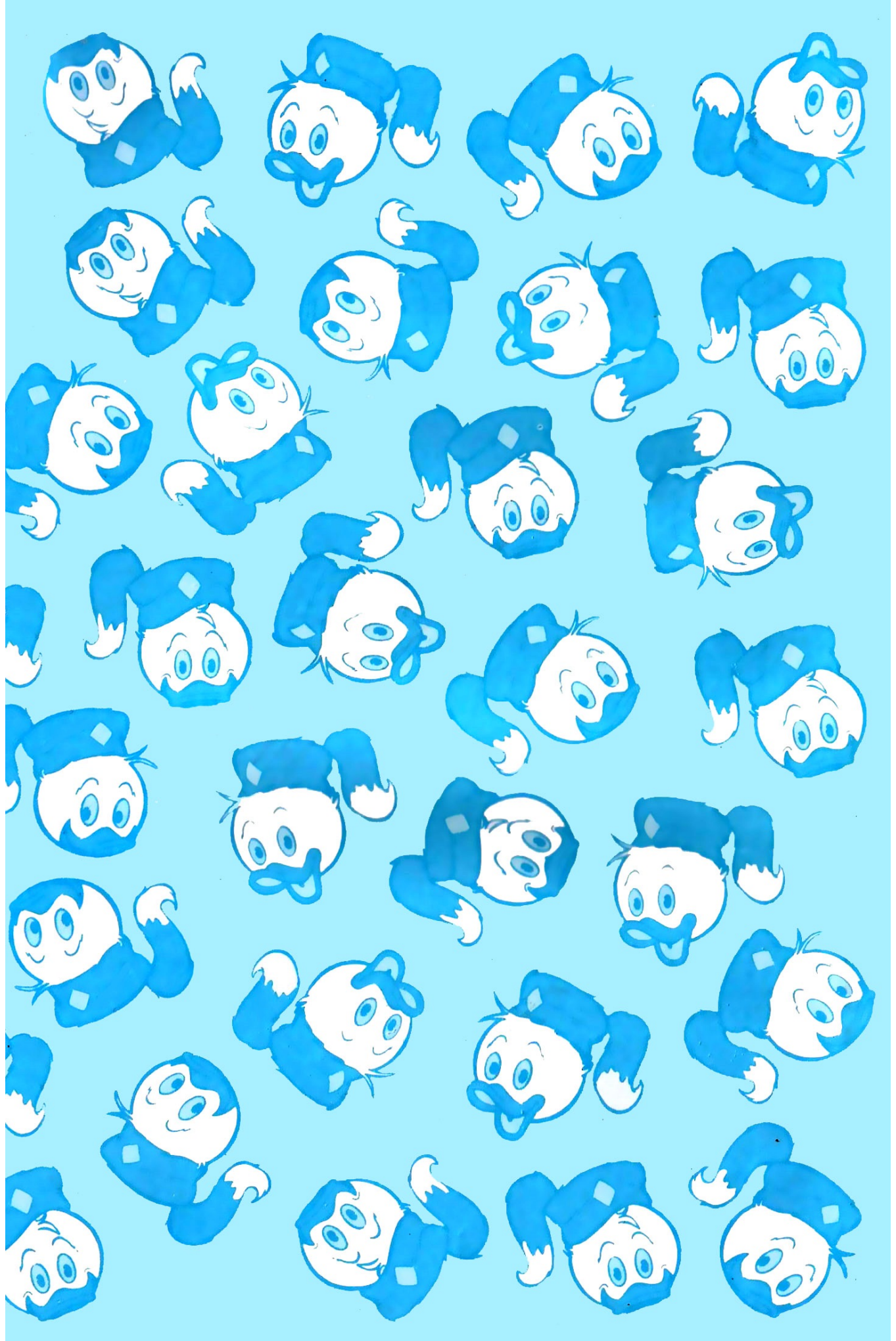


WALT DISNEY

BIBLIOTECA DO ESCOTEIRO MIRIM









WALT DISNEY

BIBLIOTECA DO ESCOTEIRO MIRIM

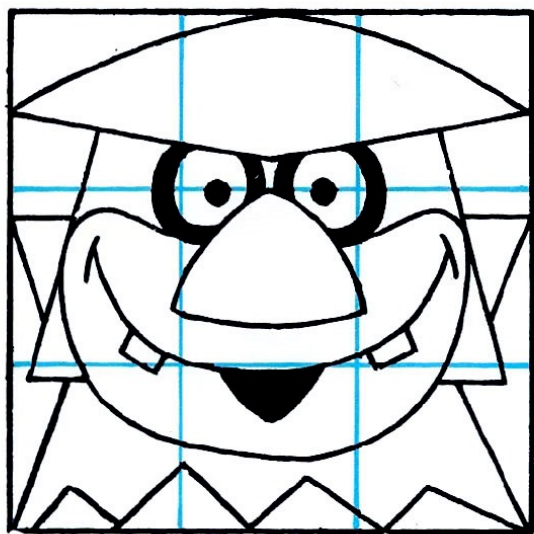
NOVA
CULTURAL

ESCOTEIROS EM AÇÃO



O TOTEM "UGH"!

Se você tem uma árvore ao seu alcance, mesmo que seja só um toco desfolhado (com alguma altura), ou então uma estaca... já é meio caminho andado. Para transformar a estaca em totem, arranje várias fitas coloridas, um punhado de ramos de cipreste, pinheiro ou mesmo tufo de capim e algumas



folhas de papel colorido brilhante. Faça, antes de mais nada, o esboço da "máscara" numa folha de papel, como na primeira ilustração, seguindo-lhe as proporções. Lado de cada quadrinho que divide a figura: 10 cm para efeito da confecção.

Muito bem: agora cole sobre uma cartolina a má-



cara já feita e perfure ao lado dos olhos e do pescoço para neles passar um fio de "náilon". A seguir, vista a árvore de totem a

começar do alto: ajeite os ramos de cipreste com alguns laços de fita colorida. Amarre a máscara ao tron-

co e coloque, sob a carantonha, dois galhos cruzados. (Qualquer dúvida, dê uma espiada na ilustração).

MENSAGEM SECRETA

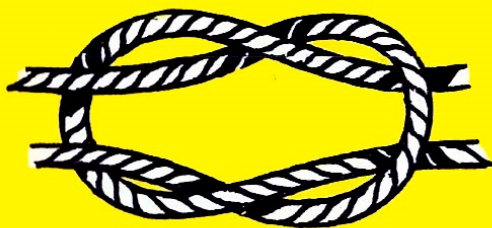
Você gostaria de conhecer uma das táticas de espionagem e contra-espionagem? Como transmitir uma mensagem secreta, por exemplo? Então use o sistema "mensagem-pela-janelinha". Antes, combine com o seu colega

"espião" qual o livro que vão usar: este livro, digamos. Então o seu colega deverá ter o mesmo volume da "Biblioteca do Escoteiro Mirim". Você procura uma página do livro que tenha as palavras



de que você precisa para mandar sua mensagem. (Pelo menos as palavras essenciais). Digamos que seja na página 22. Muito bem: agora você recorta uma folha de papel branco nas mesmas dimensões da página do livro. Coloque a folha sobre a página 22 e marque de leve, com lápis, o local exato das palavras que lhe interessam. (É claro que quanto mais espalhadas forem as palavras na página, melhor). Muito bem: agora recorte, **na folha de papel**, com uma tesourinha ou gilete, as “janelinhas” que correspondem às palavras escolhidas. (Podem ser também **conjuntos** de palavras, claro). E pronto. Agora é só mandar a folha de papel com as “janelinhas” ao seu colega, não esquecendo de indicar, discretamente, o número da página do livro: 22. Mais nada. Seu amigo, ao receber, colocará a folha sobre a página 22 no livro dele e, através das aberturas ou “janelinhas”, poderá ler a sua mensagem secreta. Não é bárbaro?

Quem era Górdio? Aquele cara do “nó”, claro. Mas se você quer conhecer a história desse belo rapaz, é só nos seguir mais um pouquinho. Um camponês da Frígia, chamado Górdio, havia inventado um tipo de nó com o qual atava a direção à canga do seu carro: um nó dado de tal forma que não se conseguia descobrir as duas pontas para poder desatá-lo. E assim permaneceu o nó até o dia em que ele teve a infelicidade de defrontar-se com o grande conquistador da Antiguidade, Alexandre, o Grande. Este examinou o nó... e o cortou com um golpe de espada. Desde aquele longínquo dia, desfazer um nó não seria mais problema. Mas restará sempre o problema de fazê-lo: aprenda, então, estes nós clássicos, seguindo detalhadamente a ilustração. O bom nó tem estas qualidades: a) simples e rápido de ser feito; b) apertar à medida que o esforço sobre ele aumenta; c) ser fácil de desatar. **Mãos à obra!**



NÓ DIREITO



NÓ DE ESCOTA



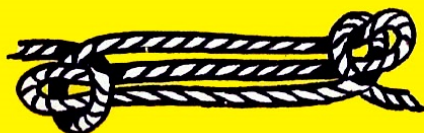
LAIS DE GUIA



NÓ DE FATEIXA



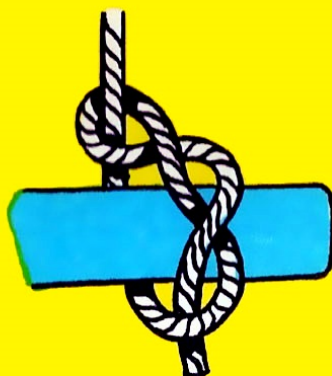
NÓ DE CORRER



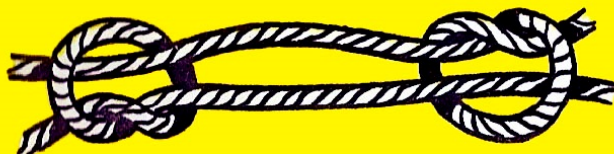
CATAU



VOLTA DE FIEL



VOLTA DA RIBEIRA



NÓ DE PESCADOR

COMO CARREGAR ÁGUA

Num acampamento, é muito comum a gente precisar carregar água, para lavar a louça ou fazer a comida. Para que a água não derrame do balde, enquanto você está andando, use este pequeno truque, muito prático. Coloque um pouco de capim na superfície da água. Isso vai impedir que ela fique balançando dentro do balde e derramando a cada passo



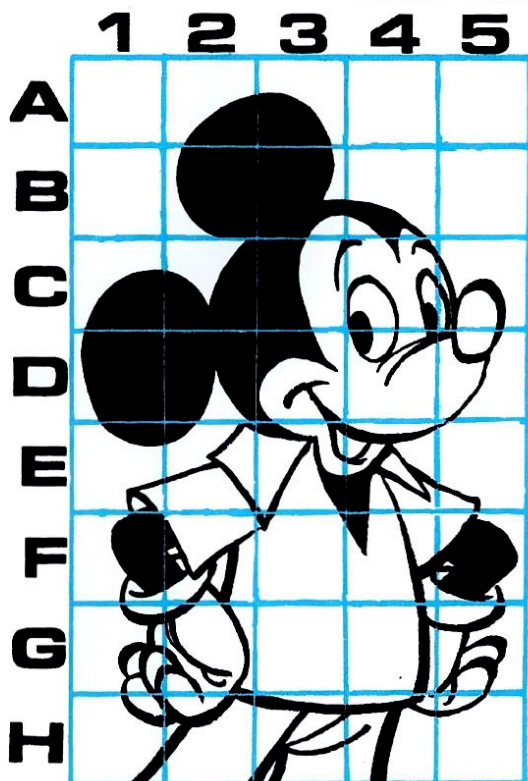
que você dá. Assim, você vai economizar o seu tempo e o seu trabalho. E, se você não tiver um balde, não se esqueça de levar um saco plástico, que será muito útil. Mas verifique antes se ele não está furado!

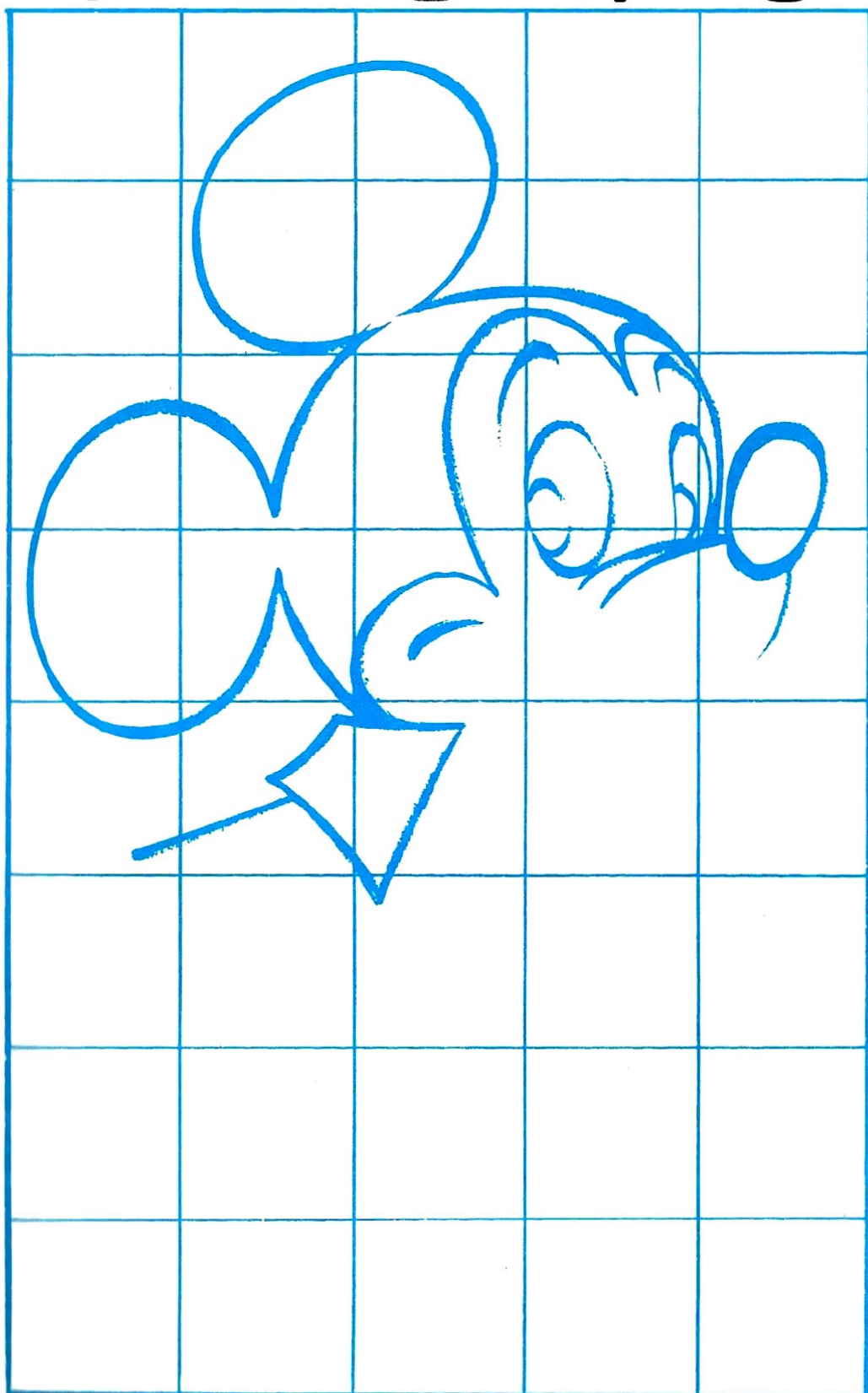
FAÇA UM DESENHO EM QUALQUER TAMANHO

Para aumentar ou diminuir um desenho, utilize este sistema. Você verá que é bem fácil!

Primeiro, trace linhas sobre o desenho original, formando quadrados.

Numa outra folha, faça outro quadriculado. Se você for **aumentar** o desenho, este quadriculado deverá ser **maior** que o primeiro. Caso contrário, faça um quadriculado menor. Depois, desenhe quadrado por quadrado. Para treinar, complete primeiro o desenho ao lado.



1**2****3****4****5****A****B****C****D****E****F****G****H**



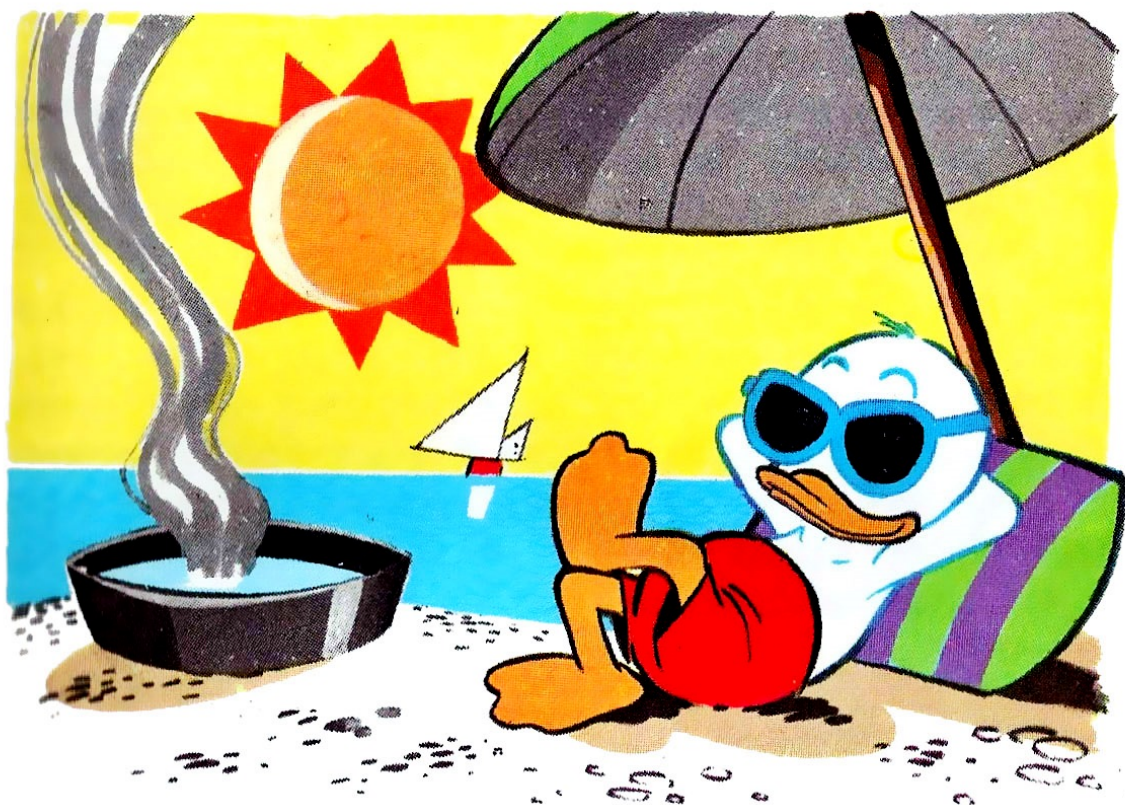
PEDRAS PRA QUE VOS QUERO!

Bem, logicamente, quando se tropeça numa pedra e se cai por terra, a primeira reação é olhar com uma certa insistência e curiosidade a responsável pelo nosso tombo. E é, então, quando contemplamos a pedra: uma pedra como outra qualquer, comum, sem qualquer atrativo especial. Pois bem: você pode transformar essa pedra modesta e apagada numa... obra de arte (ou, pelo menos, num adorno original e atraente: tudo

depende do seu bom gosto e talento)! Como? Acha impossível? Pois então veja: pegue uma pedra chata, de superfície não muito rugosa e da forma a mais estranha possível. Lave-a bem para retirar os eventuais resíduos de terra. Enxugue-a muito bem. A seguir, muna-se de pincéis e de tintas tipo esmalte, de cores vivas. Agora dê asas à fantasia, colorindo a pedra nas cores e desenhos que mais lhe agradarem. Repita uma segunda vez as pince-

ladas. Depois, passe sobre a sua "criação" uma demão de verniz incolor que tornará as cores mais brilhantes, além de proteger a pintura. Ou então, sempre depois que a pedra esteja bem polida, você poderá dar-lhe uma cor-base sobre a qual — assim que esteja

enxuta — você lançará pinceladas de cor a seu gosto. Ah, um momento: não é estritamente necessário tropeçar numa pedra para... vê-la e pintá-la! Basta olhar em torno de si quando estiver passeando. Você iniciará um original e decorativo passatempo.



UMA IDÉIA REFRESCANTE

Vovó Donalda, que conhece todos os segredos da culinária caseira, dá uma receita de refresco

fabulosa: além de matar a sede, é muito saudável. Eis como é feito: deixe ferver, num recipiente adequado,

por alguns minutos, um litro de sumo de laranja (que você prepara, espremendo uma dúzia e meia de laranja lima). Deixe ferver, repetimos, com sete colheradas de açúcar (colher de sopa), deixe esfriar e engarrafe. A seguir, deixe ferver em banho-maria (imerso a garrafa sem tampa numa panela cheia, até três quartos, de água). Deixe ir fervendo pouco a pouco, de modo que a água não se evapore demais e o xarope contido na garrafa possa ir-se condensando gradualmente. Tire do fogo após duas horas; você agora tem um senhor suco de laranja e de longa duração. Bastará um dedo desse suco num copo d'água para se obter **aquele** refresco saudável, gostoso e... natural.

O CALENDÁRIO MANUAL

Manual? Sim, senhor! Para atualizá-lo, você deverá girar, com a ponta dos dedos, os vários discos que o compõem. Eis como se confecciona esse calendário original:

1. Pegue uma cartolina grossa e recorte um pedaço de 10,5 cm x 13,5.

2. Faça 4 pequenos furos nos 4 pontos brancos assinalados na figura 1 e recorte exatamente nas medidas indicadas os 4 quadrados brancos da figura 1. Dessa forma, você terá quatro janelinhas perfeitas.

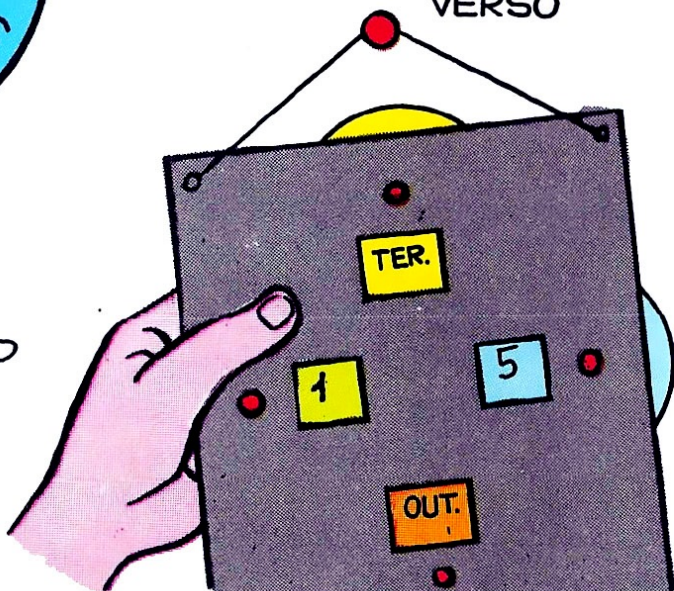
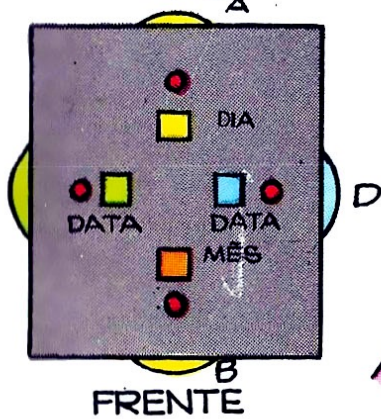
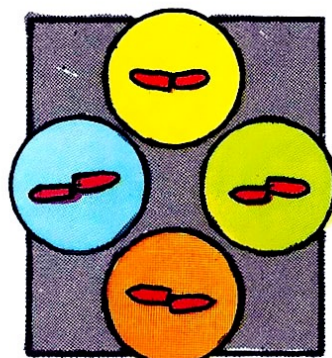
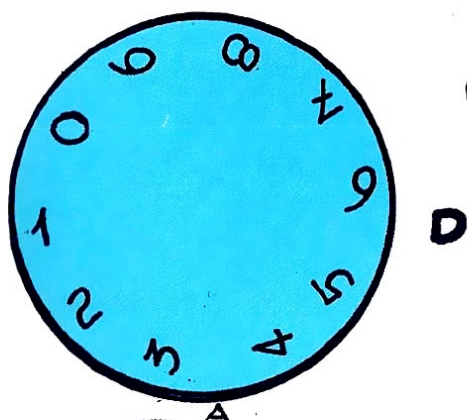
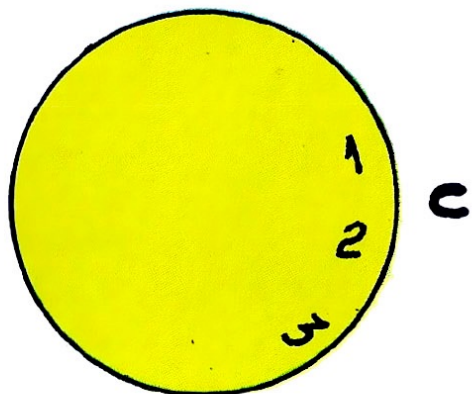
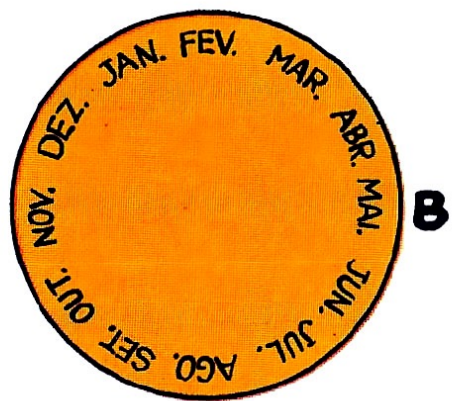
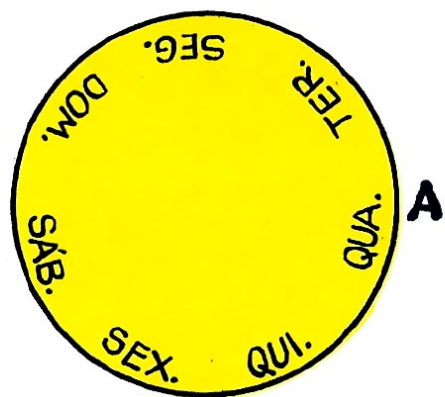
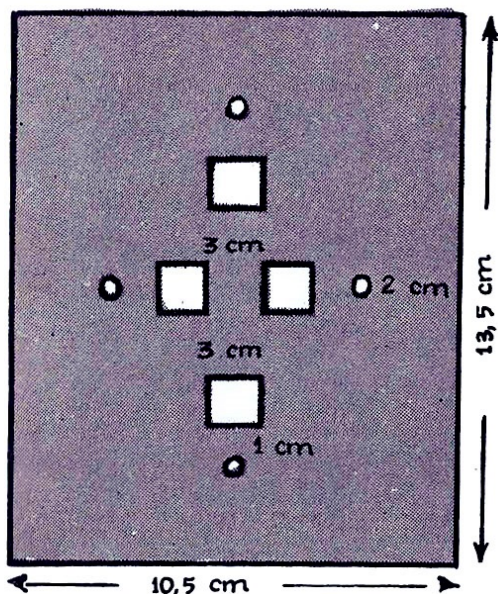
3. Recorte agora de uma cartolina mais fina 4 discos tendo cada um o diâmetro de 4,5 cm.

4. Sobre o primeiro disco (A) escreva os dias da semana; sobre o segundo (B), os meses do ano.

5. Sobre o terceiro (C) e o quarto (D) escreva respectivamente os números de 1 a 3 e de 0 a 9 como indicam as figuras C e D.

6. Utilizando 4 grampos como os indicados, prenda os quatro discos sobre o verso do cartão e em seus exatos lugares, fazendo o centro nos quatro furos anteriormente efetuados.

7. Pinte de várias cores, conforme o seu gosto, e o calendário estará pronto para ser pendurado. Lembre-se apenas de girar os vários discos, a cada dia. E... bom-dia para você!



MONOGRAMAS

O costume de marcar livros, objetos e mensagens com uma sigla composta das letras iniciais do próprio nome e sobrenome tem sua origem em data bastante remota, pois é tão antiga quanto nobre. Essa sigla é chamada "monograma" e cada um de vocês pode criar um monograma pessoal,

seja seguindo qualquer dos exemplos que vêm, seja recorrendo à própria fantasia gráfica. O essencial é conseguir harmonizar num desenho as suas iniciais. Uma vez composto o seu monograma, ou, achando aqui mesmo o seu, você poderá gravá-lo nos seus papéis de carta e sentir-se mais... importante!







VIVA A NATUREZA!



SANHAÇO

O sanhaço, ou sanhaçu, é muito conhecido em todo o país, pois se adapta facilmente a qualquer região. Na Amazônia é chamado de **saí-açu**, e de **assanhaço** em Sergipe.

Como este pássaro alimenta-se de frutas, costuma dar grandes prejuízos em pomares e hortas.

Para assustá-lo, só um espantalho não é o suficiente. É preciso proteger as frutas, envolvendo-as em sacos de papel, principalmente se a árvore for uma figueira, pereira ou mamoeiro. O sanhaço também gosta muito de comer insetos tais como os içás e os bitus. Vive bem em cativeiro e o seu canto lembra o som de uma flauta.





CHEGOU UM CÃOZINHO!

Chegou um cãozinho em casa: que seja bem-vindo! Um cachorrinho, seja ou não de raça, pode tornar-se o seu maior amigo. Tudo dependerá de você saber tratá-lo. Vejamos como se faz isso; não é nenhum bicho de sete cabeças, aliás. Antes de tudo, procure tratá-lo com o máximo carinho, pronunciando devagar e bem as palavras, e usando sempre as mesmas. Não fique saltitando em volta dele como fazem certos patetas e, sobretudo, não berre com ele. Lembre-se de que o

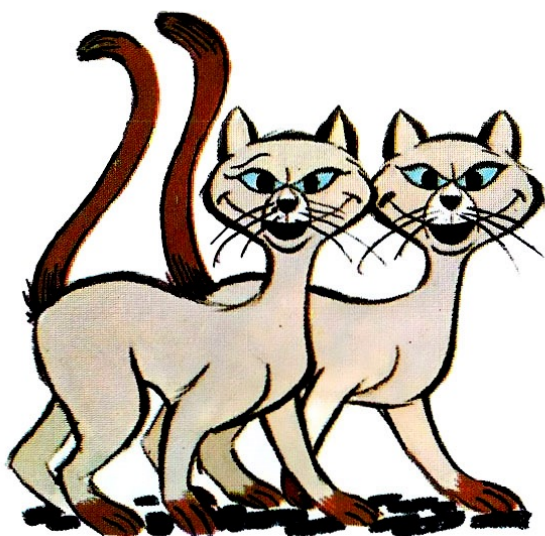
seu cãozinho mal acabou de deixar a mamãe e os irmãos, e que você, para ele, é por enquanto um ser estranho, muito grande, com duas pernas compridas, e dois braços enormes que a cada momento tentam agarrá-lo. Vamos com calma para que ele não se assuste e fique logo seu amigo.

Outro ponto muito importante a ser lembrado: o cãozinho é como um bebê muito pequeno e, como tal, necessita ter suas horas de sono e de repouso entre uma brincadeira e outra, e

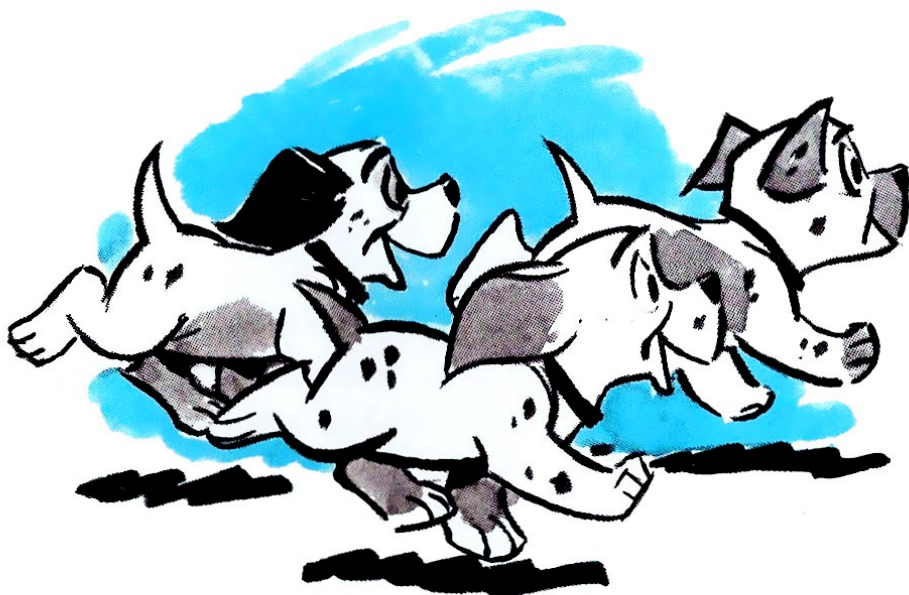
entre as refeições. Pluto (vamos chamá-lo assim) não tem, por enquanto, a força que **você** tem e por isso não poderá resistir ao ritmo frenético das suas brincadeiras e correrias.

Qual o alimento de um cãozinho e quando deve ser dado? A alimentação poderá ser estabelecida por um veterinário, ao qual será bom fazer uma visita com Pluto para controle: geralmente arroz cozido com carne moída, administrado em quatro ou cinco vezes ao dia e pouco de cada vez. Nada de banho antes dos seis meses.

Pode acontecer que o Pluto se mostre: ou medroso e abatido, ou rebelde e prepotente, pronto a dar mordidas com os seus dentinhos de leite. Não se



preocupe nem se espante lembrando-se de que o cãozinho precisa somente ambientar-se e conhecê-lo melhor. Boa idéia será dar-lhe um presentinho gostoso: um aro de borracha dura (sendo inteiramente desaconselhável bolas e bolinhas, pois o cãozinho pode engoli-las!). Assim, Pluto, além de divertir-se, desenvolverá os dentes, que precisam de exercício





para se tornar bem fortes. Já que falamos de dentes, recomendamos não lhe dar jamais ossos para roer, nem mesmo quando ele for grande. De nenhum tipo — é que as lascas dos ossos podem sufocá-lo ou causar outros danos ao ser engolidas não mastigadas. Não deixe perto dele também alfinetes, agulhas, dedos, pedaços de barbante, bolinhas, soldadinhos de brinquedo etc. . . . porque o cãozinho, infelizmente, é levado a engolir tudo que cai entre as patas. A propósito das patas, cuidado

com as cortinas, os tapetes e as poltronas. Pouco a pouco você o ensinará a não tocar nessas coisas. Não irá bater nele, mas dirá: “Não!” Após alguns “nãos”, Pluto terá todo o prazer em obedecê-lo.

E agora, amiguinhos, não riam com o que vamos dizer. Enquanto o seu amigo não aprender a . . . levantar a patinha, acostume-o a fazer suas necessidades (o que acontecerá várias vezes ao dia nos primeiros tempos) sobre uma folha de jornal estendido na área ou no banheiro. Pluto, que é esperto, logo entenderá que é ali que ele deve ir sempre que necessário. O levantamento da patinha só acontece aos seis, sete meses de idade.

Onde deve o Pluto dormir? Somente na caminha dele e, quando ele quiser dormir, procure não o aborrecer. Como você, Pluto também não gosta que lhe interrompam uma boa soneca.

Brinque à vontade com Pluto, mas não o transforme num palhaço: não há nada que irrite mais um autêntico amigo e conhece-

dor dos animais do que... ver um cão levando na boca um jornal ou um pacote, e coisas do gênero. Quando você sair de casa, mantenha o Pluto na correia: assim você evitará que ele se meta em encrencas e provoque acidentes. Na chapa da coleira faça gravar o nome dele, o **seu** nome e sobrenome e o seu

endereço (e o número do telefone, se você tiver). Não pense que isto é uma providência supérflua: no caso do seu amiguinho se perder, esta será a melhor indicação para recuperá-lo.

Chegará depois a época de vacinar o seu Pluto contra a raiva e a cinomose. E um belo dia você terá no seu cão um grande amigo!



HORA DO LANCHE

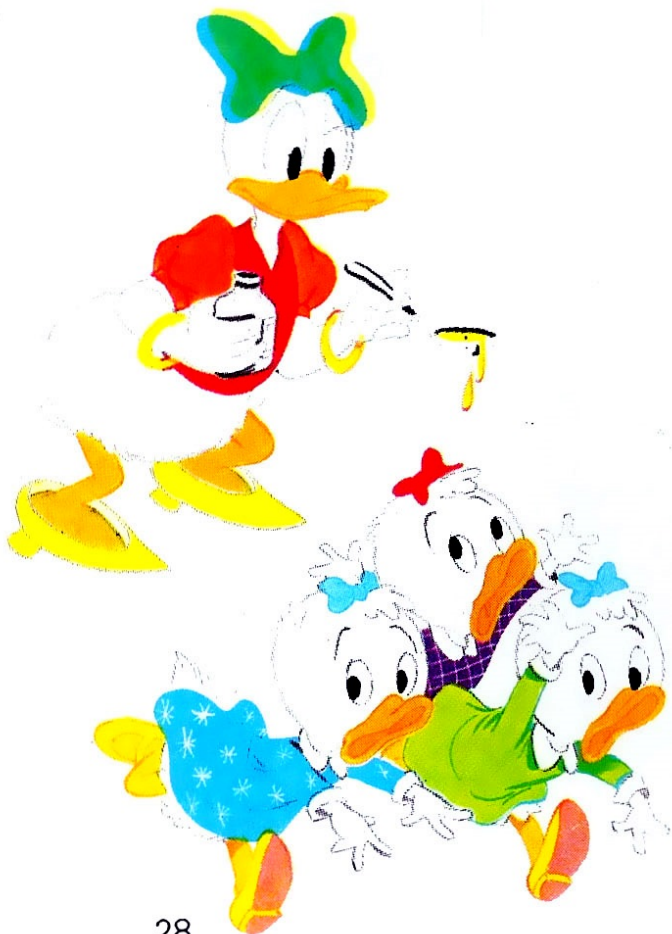


COMER BEM É O MELHOR REMÉDIO

— **O**ra, é fácil saber qual é o valor dos alimentos! — afirmou Peninha — A comida só tem valor quando é gostosa. Comida sem gosto não vale nada!

— Não é nada disso, Peninha! — reclamou Donald — O gosto dos alimentos não interessa...

O sítio da Vovó Donalda estava uma confusão maluca. Todo mundo queria ajudar na cozinha. A parte da Vovó até que era fácil: ela sabia todas as receitas de cor e não perdia tempo com discussões.



— Iac! — riu-se o Pateta com a boca cheia — Em matéria de comida gostosa, quem é que vai discutir com a Vovó?

Assim, fora a Vovó e o Pateta, todo mundo discutia. O Donald e o Peninha, por exemplo, estavam discutindo a nutrição e o valor dos alimentos, e não conseguiam chegar a um acordo:

— Ah, quer dizer que o gosto não interessa? — perguntou Peninha oferecendo uma banana ao Donald — Então, experimente comer isto com pimenta!

— Cada coisa em seu lugar, Peninha! — respondeu Donald — Nas bananas, a gente põe mel ou aveia, e pimenta a gente põe um bocadinho só na feijoada. Banana e pimenta misturadas são um verdadeiro purgante!

Falando em purgante, logo apareceu a Margarida correndo atrás das sobrinhas Lalá, Lelé e Lili:

— Venham cá! Está na hora do fortificante!

— Ora, Margarida! — intrometeu-se Donald — As meninas estão fortes e almoçaram muito bem. Para que fortificante?

Donald já tinha lido tudo sobre nutrição, e sabia que a gente só precisa tomar forti-

ficantes quando o corpo está com falta de certas substâncias nutritivas. Normalmente, basta uma alimentação equilibrada para manter a saúde em forma e garantir um desenvolvimento sadio.

— E o que é “alimentação equilibrada”? — quis saber Pateta vendo Tico, o esquilincho, passar equilibrando uma pêra enorme na cabeça — É aquilo ali?

— Nada disso! — riu-se Donald — Espere que eu vou explicar:

O ser humano precisa de vitaminas, sais minerais e água, que não são propriamente alimentos, mas fazem com que o corpo absorva as substâncias que dão energia: proteínas, gorduras e carboidratos. O problema é que nenhum alimento possui todos esses ingredientes. Por isso, precisamos “equilibrar” nossas refeições, para que nosso corpo receba o suficiente de cada um.

— Mas eu não gosto de nada disso! — resmungou o Pateta — Eu prefiro mesmo é um bom franguinho grelhado!

— Pois o franguinho está cheio de proteínas! — disse o Donald continuando com a explicação:

A principal função das proteínas é construir e reparar os tecidos do organismo. São encontradas nas carnes



de mamíferos, aves e peixes, nos ovos, no leite, no queijo e no feijão, principalmente.

Se alguém comer em demasia alimentos proteínicos, o corpo eliminará o excesso e raramente ocorrerão problemas. Mas, se faltarem proteínas na alimentação, o corpo ficará enfraquecido e pouco resistente às doenças.

As gorduras funcionam como o carvão de uma fornalha: queimam e produzem energia em forma de calor. São encontradas na manteiga, na carne, no amendoim, no coco e em outros alimentos.

Os carboidratos produ-



zem a energia necessária aos movimentos e ao aquecimento dos músculos. Alimentos ricos em carboidratos são os açúcares e os amidos que estão principalmente nos pães, no arroz, no milho, nos doces e nos bolos.

Assim, se uma pessoa comer poucos alimentos que contenham gorduras e carboidratos, ficará fraquinha. Mas, se comer demais esses alimentos, ficará gorda, porque o corpo só queima as quantidades de gordura e de carboidratos de que necessita: o resto vai sendo acumulado nos tecidos.

Os sais minerais têm diferentes funções (sais de cálcio, por exemplo, dão consistência aos ossos) e são encontrados no leite e nas

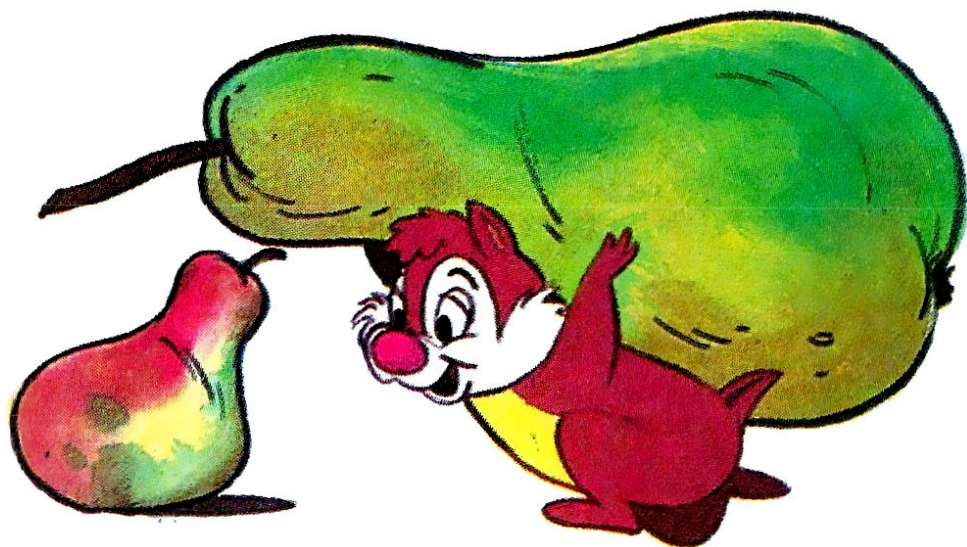
verduras. Como as crianças estão sempre crescendo, elas precisam de muito mais sais minerais do que os adultos.

As vitaminas regulam todo o mecanismo da nutrição e estão em diferentes alimentos. Quem não come alimentos vitaminados, fica com todas as funções fora de controle, não absorve direito a alimentação, e enfraquece.

Qualquer pessoa, porém, pode sobreviver bastante tempo sem sais minerais, vitaminas, gorduras, proteínas e carboidratos. Mas, sem água, ninguém agüenta. Esse é o mais importante componente da vida. A água favorece a ação dos sucos digestivos, assegura a passagem das substâncias nutritivas dos intestinos para o sangue e elimina, para fora do organismo, as substâncias nocivas.

— Poxa! — disse o Pate-ta — Nunca pensei que comer fosse tão complicado assim... Como é que a gente faz para saber quanto deve comer de cada coisa?

— Isso depende — respondeu Donald — da idade, do sexo, da atividade e das



condições de saúde de cada pessoa. Até o clima em que ela vive tem importância.

Mas, de qualquer forma, se uma pessoa se alimentar regularmente de carne, leite, ovos, verduras, legumes, frutas e cereais, sua saúde estará garantida. Para saber quanto a gente deve comer de cada coisa, basta dar uma olhada na tabelinha aí embaixo. Por ela, dá para perceber que é exatamente dos

15 aos 20 anos que a pessoa pode e deve absorver maior número de calorias, sem correr o risco de engordar excessivamente.

O Pateta ficou olhando muito sério para a tabela e tentou calcular quanto valia uma fatia de bolo de chocolate. Tentou, virou, fez contas, coçou a cabeça e, por fim, desistiu.

QUANTIDADE DIÁRIA DE CALORIAS A SER INGERIDA DE ACORDO COM AS IDADES

IDADE	CALORIAS
Criança de 2 anos	1000
Crianças de 6 anos	1400
Criança de 10 anos	2000
Adolescente de 15 anos	3200
Jovem de 20 anos	3500
Homem	3000
Mulher	2200
Pessoa idosa (65/70)	2000-2500
Mais de 70 anos	1800-2200

O QUE É QUE A FEIJOADA TEM?

Era aniversário da Vovó Donalda e todos se reuniram no sítio para almoçar com ela. E qual seria o prato? Como a Vovó era muito democrática, ficou acertado que o prato do dia seria escolhido por votação.

Todos escreveram seus pratos favoritos em papezinhos e os colocaram na cartola do Tio Patinhas.

O resultado seria surpresa. Ficou combinado que a Vovó apuraria os votos e faria o almoço em segredo. Assim, no dia combinado, uma imensa terrina fume-

gente foi levada à mesa e todos gritaram a um só tempo:

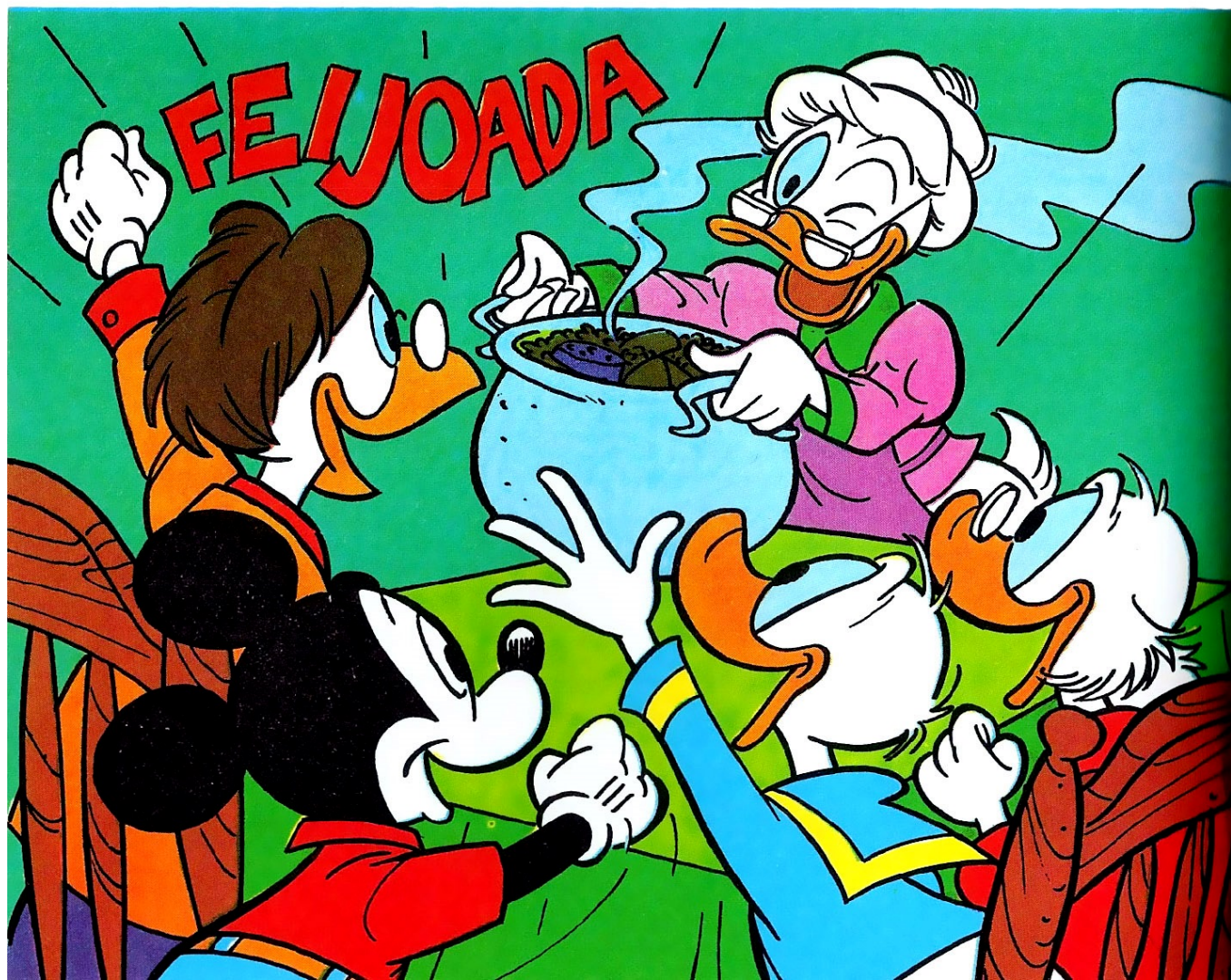
— Feijoada!! Ganhei, ganhei a votação!

— Quase todos ganharam — declarou a Vovó — Houve vinte votos para “feijoada” e um voto para “Bzzz”!

— É do Lampadinha! — revelou Pardal — Quer dizer “feijoada” também!

A escolha não poderia ter sido melhor. A feijoada estava uma delícia!

— Engraçado... — comentou Mickey servindo-se de uma gostosa fatia de toucinho — Vocês já repara-



ram que a feijoada é feita com as partes menos nobres do porco? Por que será, hein?

— Porque a feijoada é um prato da pobreza! — disse Ludovico — Nasceu na senzala! As partes mais nobres do porco, como o pernil e o lombo, eram consumidas na casa grande. Os restos inde-

sejados, como as orelhas, o couro, o rabo e os pés, eram misturados ao feijão e comidos com farinha pelos escravos na senzala!

A idéia, aliás, de fazer pratos deliciosos com restos é encontrada em muitos países, como o *cassoulet* francês, a *paella* espanhola e a caldeirada lusa . . .

FEIJOADA

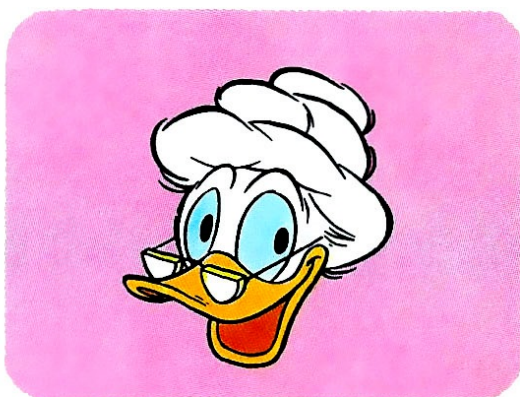
Você vai precisar de:

- 2 kg de feijão preto
- 1 kg de carne seca
- 1 kg de carne salgada (de porco)
- 1/2 kg de paio
- 1/2 kg de lingüiça
- 1/2 kg de lombo salgado (de porco)
- 1 pé de porco
- 1 orelha de porco
- 1 rabinho de porco
- 1 língua de porco
- 100 g de toucinho defumado
- 3 dentes de alho socados
- 4 colheres (de sopa) de cebola batida
- 1 folha de louro
- 3 colheres (de sopa) de óleo ou gordura
- sal

Modo de fazer:

1 — Escolha e lave o feijão deixando-o de molho em água fria de um dia para outro.

2 — Lave bem as carnes para tirar o excesso de sal. Deixe-as também de molho em água fria,



mas em vasilhas separadas, trocando a água de vez em quando.

3 — No dia seguinte, cozinhe o feijão e as carnes na água em que o feijão ficou de molho.

4 — À medida em que o feijão for cozinhando, acrescente água se necessário para que ele não fique seco.

5 — Quando o feijão e as carnes estiverem quase macios, numa panela à parte, refogue no óleo, a cebola e o alho.

6 — Junte 3 ou 4 conchas de feijão com caldo, amasse e deixe ferver.

7 — Em seguida, coloque esta mistura na panela do feijão. Deixe ferver durante 15 ou 20 minutos e pode servir.

A SOPA DO PARDAL



Donalde e os outros homens da turma decidiram fazer um concurso de "melhor cozinheiro". E, por uns dias, não se falou em outra coisa.

Antigos livros de receitas foram desencavados, ingredientes exóticos passaram a ser muito disputados, todo mundo estava disposto a fazer um bonito papel na hora de ir para a cozinha. A Vovó era quem estava mais satisfeita com a importância que os "meninos" deram à idéia.

O Pardal foi o primeiro a ir para a cozinha. Há tempos que ele vinha falando de uma deliciosa sopa de cogu-

melos que aprendera a fazer com uma tia européia. Agora era a hora de provar que ela era gostosa mesmo!

Mas foi um fiasco! Na verdade, o Pardal até que conseguiu preparar a sopa. Mas o seu gênio inventor acabou estragando tudo.

Ele quis aproveitar a oportunidade para testar uma fórmula que dispensava a colher: a sopa vinha sozinha para a boca do freguês!

Funcionar, a fórmula funcionou. O problema é que funcionou demais e o Pardal acabou sendo tragado pela sopa!

MÁGICAS, JOGOS & BRINCADEIRAS



FAÇA SUA MÁGICA

AS CARTAS NÃO MENTEM

E stão abertas sobre a mesa nove cartas de baralho dispostas em duas colunas de quatro e uma carta sozinha no meio das duas fileiras, conforme mostra a figura 1. Uma das cartas (e somente uma) é a 9, isto é, a carta com nove sinais de qualquer naipe. En-

quanto você está fora da sala, seus amigos escolhem, de comum acordo, uma das nove cartas para você adivinhar. Aí chamam você de volta para a sala. Ninguém diz uma palavra, mas você adivinha qual foi a carta escolhida, pega-a e mostra-a a todos.

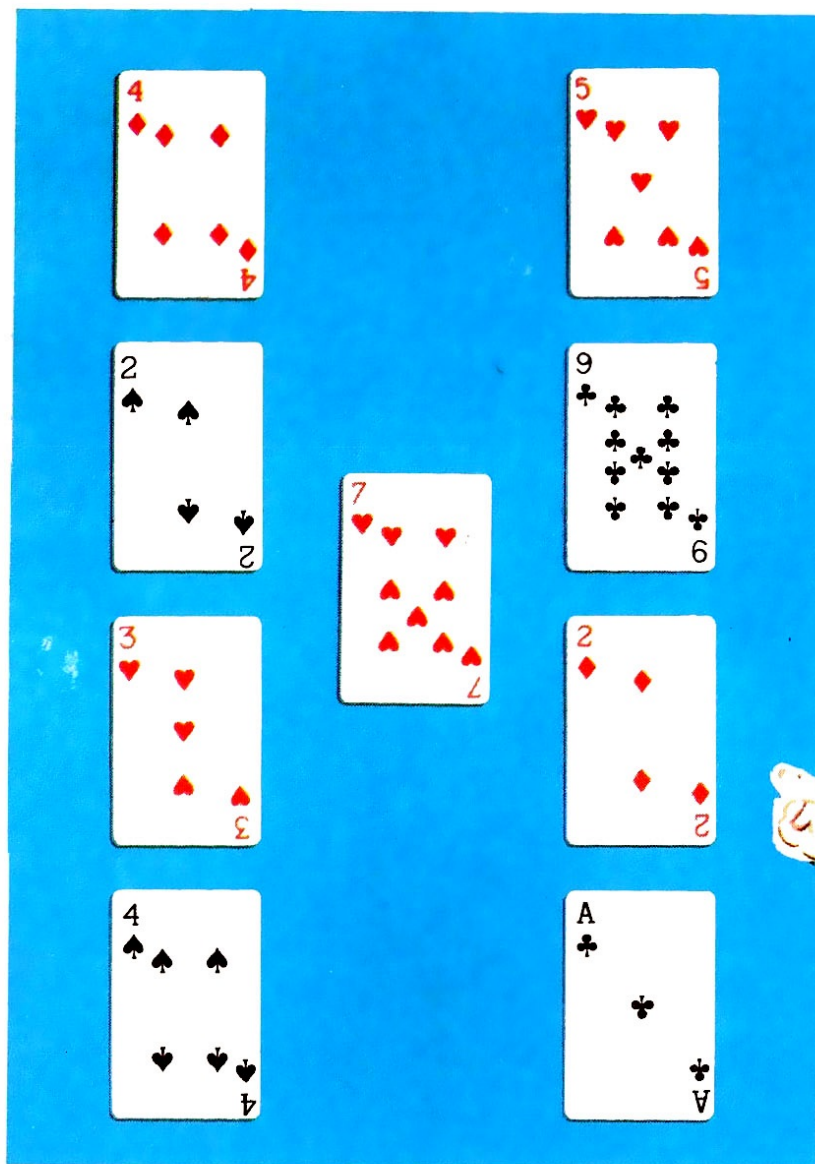


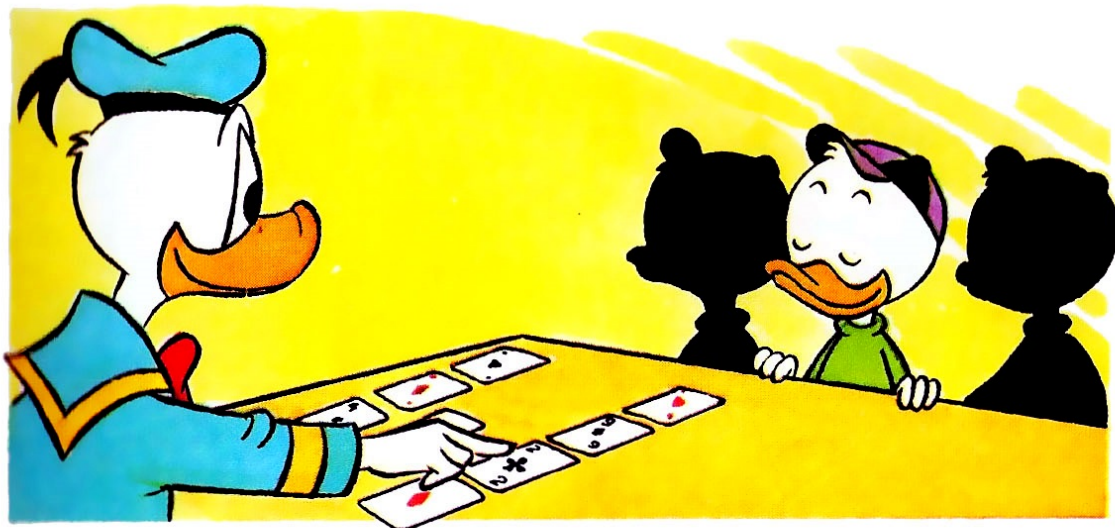
fig.1



O TRUQUE

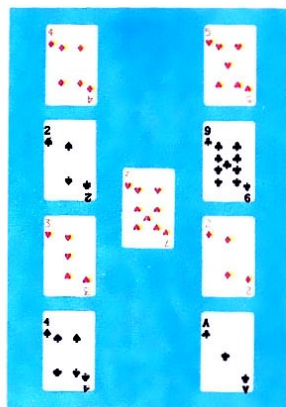
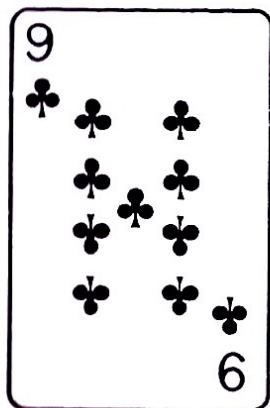
Para executar este número você precisa de um ajudante, que assistiu à escolha da carta a ser adivinhada. Ele também

não abrirá a boca, mas tocará com um dedo, uma por uma, as cartas abertas sobre a mesa. Inclusive poderá tocar as cartas ao acaso, em qualquer ordem, para confundir os assistentes.



O segredo do truque é a carta 9, isto é, de nove sinais. Por isso, você deverá prestar muita atenção na carta-chave quando seu assistente tocar nela com o dedo. A distribuição das cartas abertas na mesa corresponde exatamente à disposição dos nove sinais de naipe da carta 9. Seu ajudante sabe qual é a carta que foi

escolhida e, ao tocar a carta 9, colocará o dedo sobre o sinal de naipe cuja posição na carta corresponda ao da carta escolhida na mesa. Aí você marca mentalmente a carta que deverá pegar, fecha os olhos, faz *suspense*, finge concentrar-se e levanta a carta escolhida pelo pessoal.



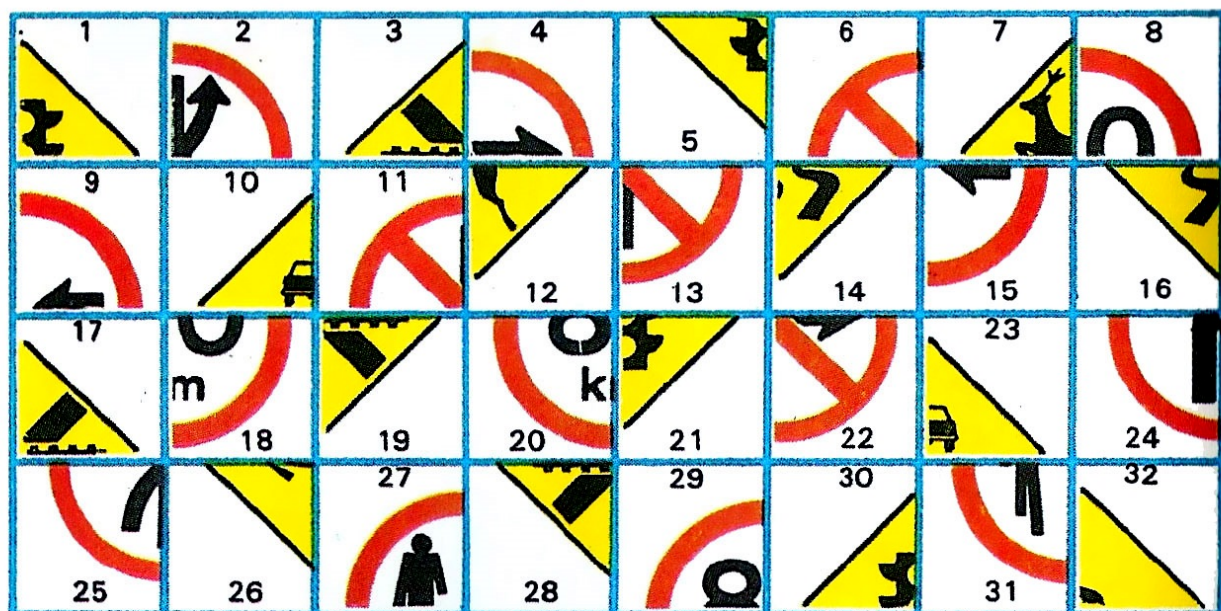
QUEBRA - CABEÇAS

Huguinho, Zezinho e Luisinho prepararam este quebra-cabeça para você testar os seus conhecimentos sobre placas de trânsito.

Olhe bem para as figuras abaixo. As placas foram divididas em quatro partes iguais. Escreva numa folha de papel os números dos quatro quadrinhos que formam cada uma das placas. Depois veja as respostas lá no fim

da página. Aqui estão todas as placas que foram divididas:

- A** — Passagem de nível.
- B** — Proibido virar à direita.
- C** — Semáforo à frente.
- D** — Pedestre, ande pela esquerda.
- E** — Animais selvagens.
- F** — Pista escorregadia.
- G** — Velocidade máxima permitida.
- H** — Proibido mudar de faixa de trânsito.



- Respostas:**
- A** — 3/17/28/19
 - B** — 6/4/24/22
 - C** — 30/1/5/21
 - D** — 27/9/31/15
 - E** — 7/32/26/12
 - F** — 10/23/16/14
 - G** — 29/8/20/18
 - H** — 11/2/25/13



JOGUINHO DO GASTÃO A CAÇA AO TESOURO

Poderão participar da brincadeira dois ou mais "caçadores". O tesouro poderá ser um saquinho de moedas, bombons ou balas, ou mesmo algum brinquedo de pequeno tamanho. O organizador do jogo esconde o tesouro num canto qualquer de uma sala ou de um quintal. A seguir distribui pelas proximidades várias indicações escritas em pedaços de papel: são as pistas. Cada indicação fará o caçador aproximar-se cada vez mais do local do tesouro. Quem chegar primeiro até ele vencerá o jogo e ganhará o tesouro.

Vamos dar um exemplo. Faz

de conta que o jogo será num quintal e que o tesouro foi escondido num canto do muro, ao fundo do quintal. As pistas já estão distribuídas em locais situados antes do tesouro e à vista dos caçadores. É dada a saída. O caçador A vê, então, um papelote no parapeito de uma janela e o abre. Nele está escrito: "Avance até a árvore mais próxima". Enquanto isso, o caçador B achou outro papel, que diz: "Vá até o tanque e olhe dentro dele". Dentro do tanque o jogador B encontra outra pista. E assim por diante. Não é divertido? Então... vamos lá!

A MOEDA PASSEADEIRA

Os números de mágica — também chamados de **ilusionismo** — que parecem ser os mais complicados, são freqüentemente os mais simples. Como este, por exemplo, que deve ser executado sobre uma mesa coberta por uma toalha de mesa de algodão. Coloque uma moeda de 5 ou 10 cruzeiros em cima da mesa. De cada lado da moeda e, a alguma

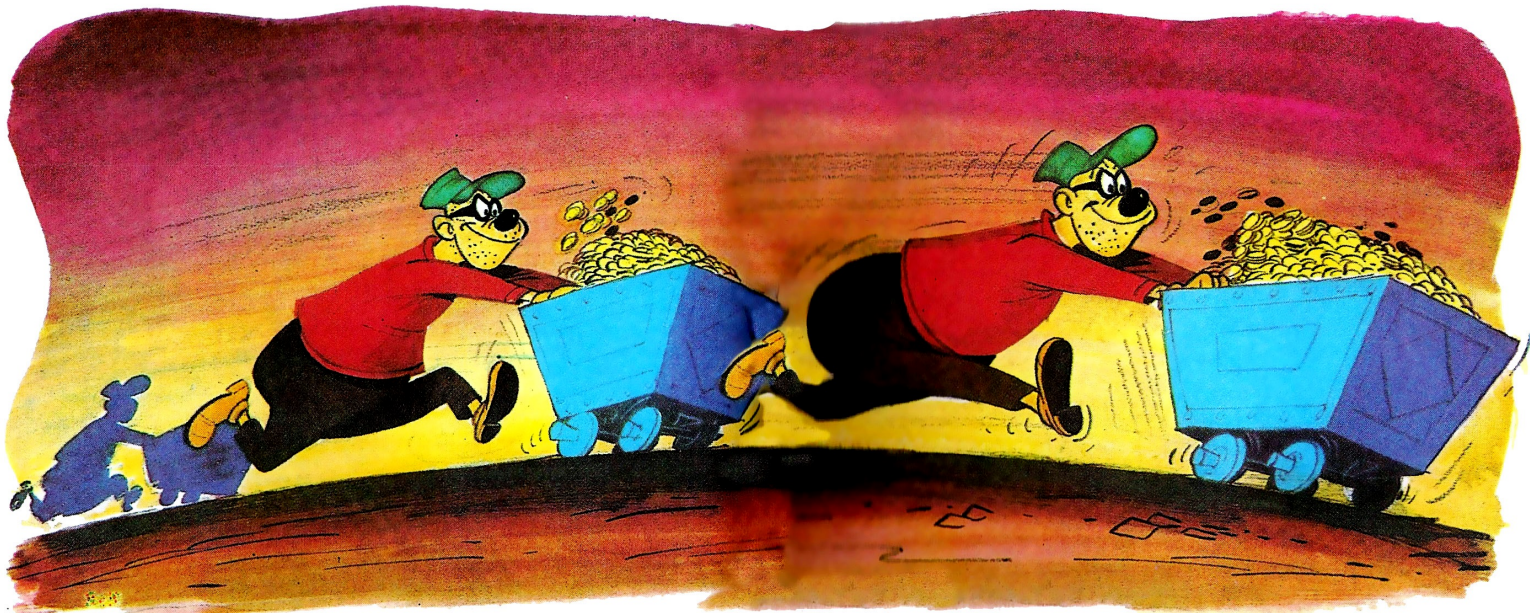
distância, ponha duas moedas de 1 cruzeiro. Depois, apóie um copo, virado de boca para baixo, sobre as moedas de 1 cruzeiro. Agora, peça a alguém que retire a moeda de 5 (ou 10) cruzeiros sem tocar em nenhuma moeda, nem no copo. Difícil? Fácil!

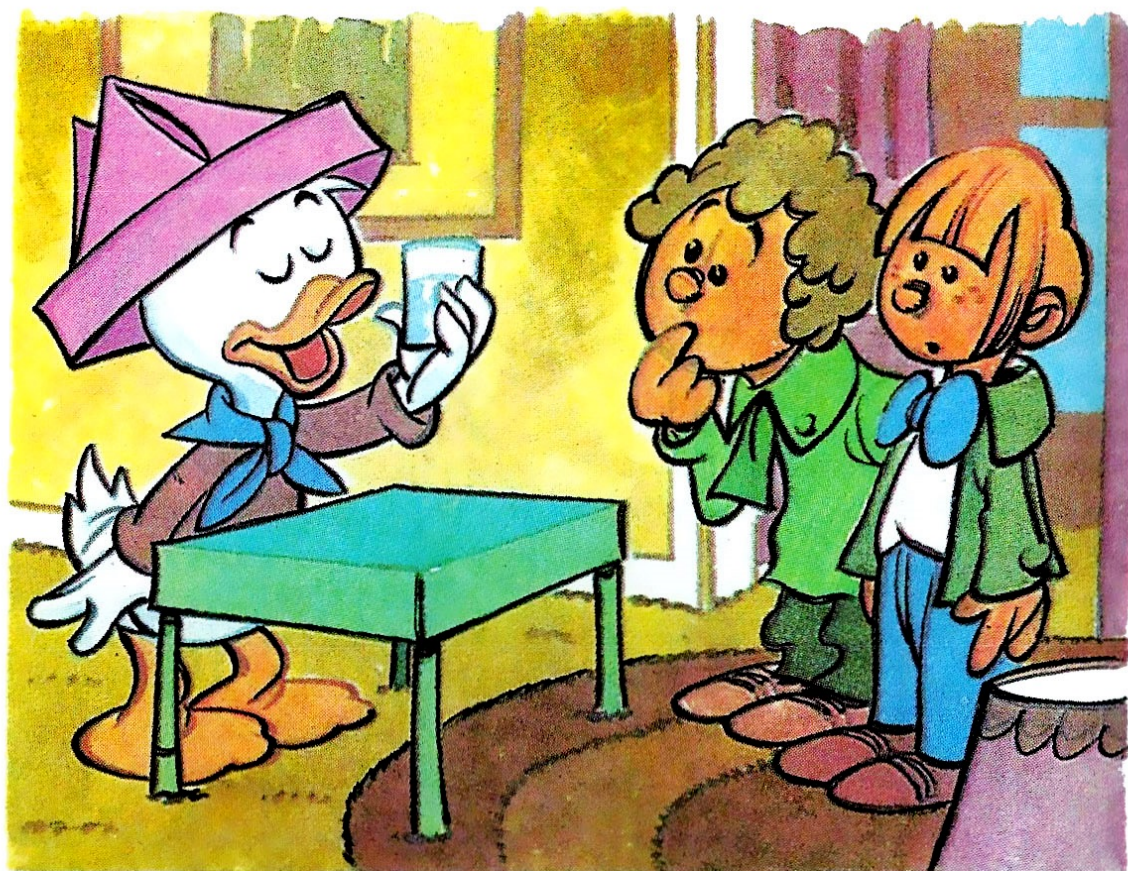
Esfregue as pontas dos dedos indicador e médio, sem parar, fazendo pressão sobre a toalha perto do copo. Este movimento contínuo e ritmado, esticando a toalha, fará com que a moeda saia de baixo do copo!

O FURA-PENSAMENTOS

Dê a alguém duas moedas — uma de 5 cruzeiros e uma outra de 10 cruzeiros — para escondê-las, uma em cada mão, sem você saber em que mão se encontra cada moeda. Agora, diga que você está pronto para ler o pensamento dele. Peça que multiplique por 17 o valor da moeda que ele retém na mão direita e acene **sim** com a cabeça — sem anunciar o resultado — tão logo ele o

obtenha. Peça que ele repita a operação para a mão esquerda e observe bem sua "vítima". Você vai saber imediatamente em que mão se encontra a moeda de 5 cruzeiros: é a moeda para a qual a multiplicação mental terá levado mais tempo para ser realizada. Para melhor controlar os efeitos, conte "a última" do Tio Patinhas ou diga, nesse meio tempo, alguma fórmula mágica: assim, o seu sucesso fica ainda mais garantido!





A MÁGICA DO COPO E DO CHAPÉU

Instruções:

1 — Faça um chapeuzinho de papel.

2 — Peça um copo com água. Coloque em uma mesa e tampe o copo com o chapéu, que você já fez.

3 — Diga: — Vou beber a água que está debaixo do chapéu.

4 — Então, ponha o chapéu na cabeça e beba a água.

5 — Se você ainda estiver com sede, peça mais um

copo. E explique a todos que o difícil é beber o conteúdo do copo, que está debaixo do chapéu, mas sem tocar no chapéu.

6 — Então, ponha o copo debaixo do chapéu e faça de conta que vai beber a água por debaixo da mesa.

7 — Ninguém vai acreditar que você bebeu a água através da mesa.

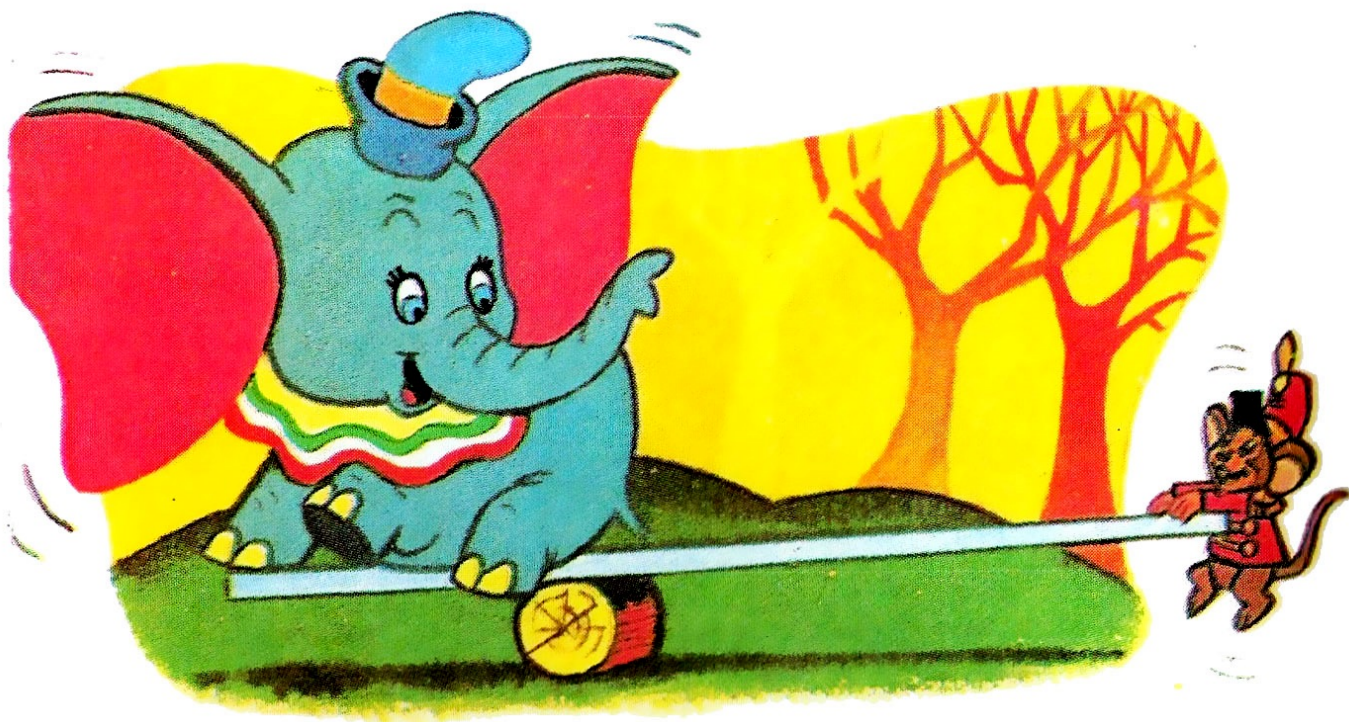
8 — Peça para alguém verificar. E quando seu amigo levantar o chapéu, beba a água bem depressa.

9 — A magia acabou e você cumpriu o prometido. Bebeu a água do copo sem tocar no chapéu. Quem tocou no chapéu foi seu amigo, não você.

INVENTOS & INVENTORES



"DAI-ME UM PONTO DE APOIO..."



A alavanca é um instrumento geralmente usado para levantar pesos. É a mais antiga das máquinas elementares e aparece em esculturas egípcias de 3 000 anos antes de Cristo. É uma máquina simples, formada por uma barra rígida, que se move em torno de um ponto fixo. Sobre a barra atuam três forças: a força motriz (também chamada **potência**), a força resistente (também chamada **resistência**) e a força de apoio.

Com o emprego da alavanca, um homem pode levantar sozinho pesos que nem dez homens seriam capazes de mover. O anônimo inventor desse instrumento provavelmente

nem sabia por que acontecia essa multiplicação da força. Quanto maior a distância entre o ponto de apoio e a extremidade da alavanca onde atua a força aplicada, menor poderá ser essa força para erguer um peso. Baseado nisso é que o sábio grego Arquimedes disse a célebre frase: "Dai-me um ponto de apoio e levantarei o mundo". Arquimedes queria dizer isto: se a distância do ponto de apoio ao ponto de atuação da força aplicada à alavanca fosse realmente grande, alguém poderia erguer a Terra até com facilidade... desde que se situasse num ponto talvez bem além dos limites do sistema solar.



A ESCRITA E O ALFABETO

No começo, as letras não eram do jeito destas que você está lendo agora: eram desenhos.

Três mil anos antes de Cristo os egípcios já eram um povo bastante evoluído e tinham uma forma de escrita: usavam sinais para exprimir as mais diversas situações e fatos.

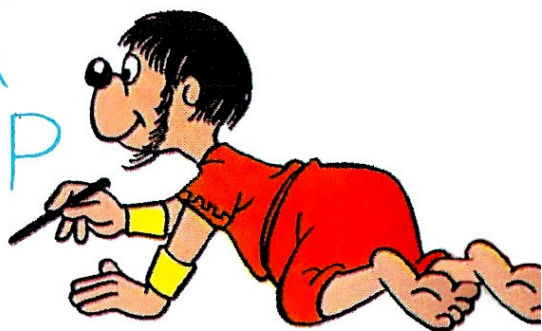
No princípio, esses sinais — os **hieróglifos** — eram o desenho da própria coisa que indicavam. A figura de um sol, por exemplo, representava o sol. Depois, foram adquirindo também um significado simbólico: a figura de um sol po-

dia tanto indicar **sol** como **dia**. Evoluindo mais, ganhou uma terceira função: valor **sonoro**. A figura do sol passou a indicar dois sons diferentes: um correspondente a "sol" e outro a "dia". Também o seu formato foi se modificando. Os escribas — que eram os "redatores" da época — tinham que trabalhar depressa: como não podiam caprichar muito nos desenhos que faziam, foram simplificando as figuras cada vez mais.

Os fenícios, outro povo da Antiguidade, como bons comerciantes que eram, gostavam de coisas práticas: logo sintetizavam sua escrita, diminuindo o número de sinais emprega-



Α Β Γ Δ Ε Υ Ι
 Η Θ Ι Κ Λ Μ
 Ν Ξ Ο Γ Μ Ρ
 Σ Τ Υ Φ Χ



dos. Isso tornava mais fácil o aprendizado e a tarefa de escrever. Com o tempo desenvolveram um sistema de escrita composto de apenas 22 sinais. O novo método vinha revolucionar a grafia tradicional: em vez de indicar idéias completas, seus sinais representavam unidades de **som**. Assim, um conjunto desses sinais formava **palavras** — como as que eram faladas. Dessa forma, a grafia passou a ser **fonética**, isto é, a representação gráfica da própria fala.

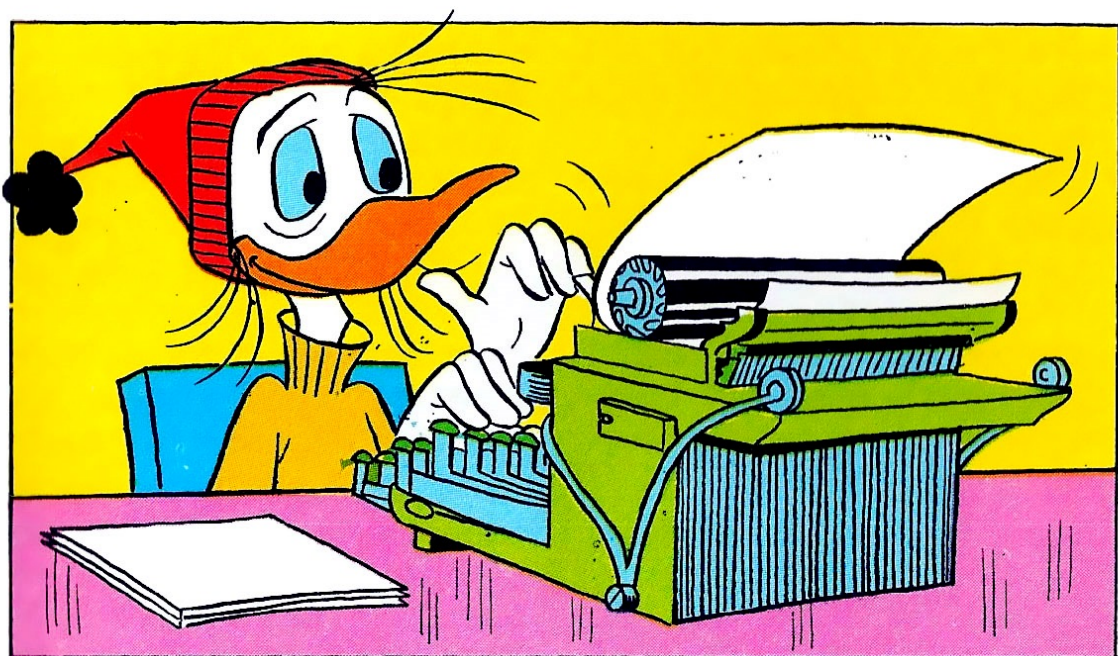
Os fenícios viajavam por toda parte, e assim divulgaram seu sistema entre os povos. Os gregos o

aplicaram e aperfeiçoaram ainda mais, acrescentando sinais para indicar as **vogais** — que faltavam no sistema fenício. Assim, criaram o **alfabeto**, um método completo e flexível que iria permitir o nascimento de livros e grandes obras literárias.

Por sua vez, os romanos adaptaram o alfabeto grego à língua latina, numa escrita cujas letras eram todas maiúsculas. Pelo século IX apareceu a chamada escrita **minúscula carolíngia**, que se divulgou por todo o império de Carlos Magno e foi a precursora das letras góticas e das atuais minúsculas.



A MÁQUINA DE ESCREVER



No dia 7 de janeiro de 1714 a rainha Anne da Inglaterra concedeu uma patente fora do comum: era para Henry Mill, pelo invento de uma “máquina para impressão ou transcrição de letras progressivamente, uma após outra...” Não existem desenhos da máquina de Mill, nem sua forma é conhecida. Mas tudo indica que ela foi a “vovó” das máquinas de escrever.

A primeira patente americana para máquina de escrever saiu em 1829, para William Austin Burt, de Detroit. A máquina de William chamava-se **typographer** e funcionava como uma moderna máquina de escrever de brinquedo:

seus tipos eram dispostos numa armação semicircular rotativa e eram trazidos até o papel e premidos por meio de uma alavanca. O único modelo da máquina de William foi destruído por um incêndio em 1836.

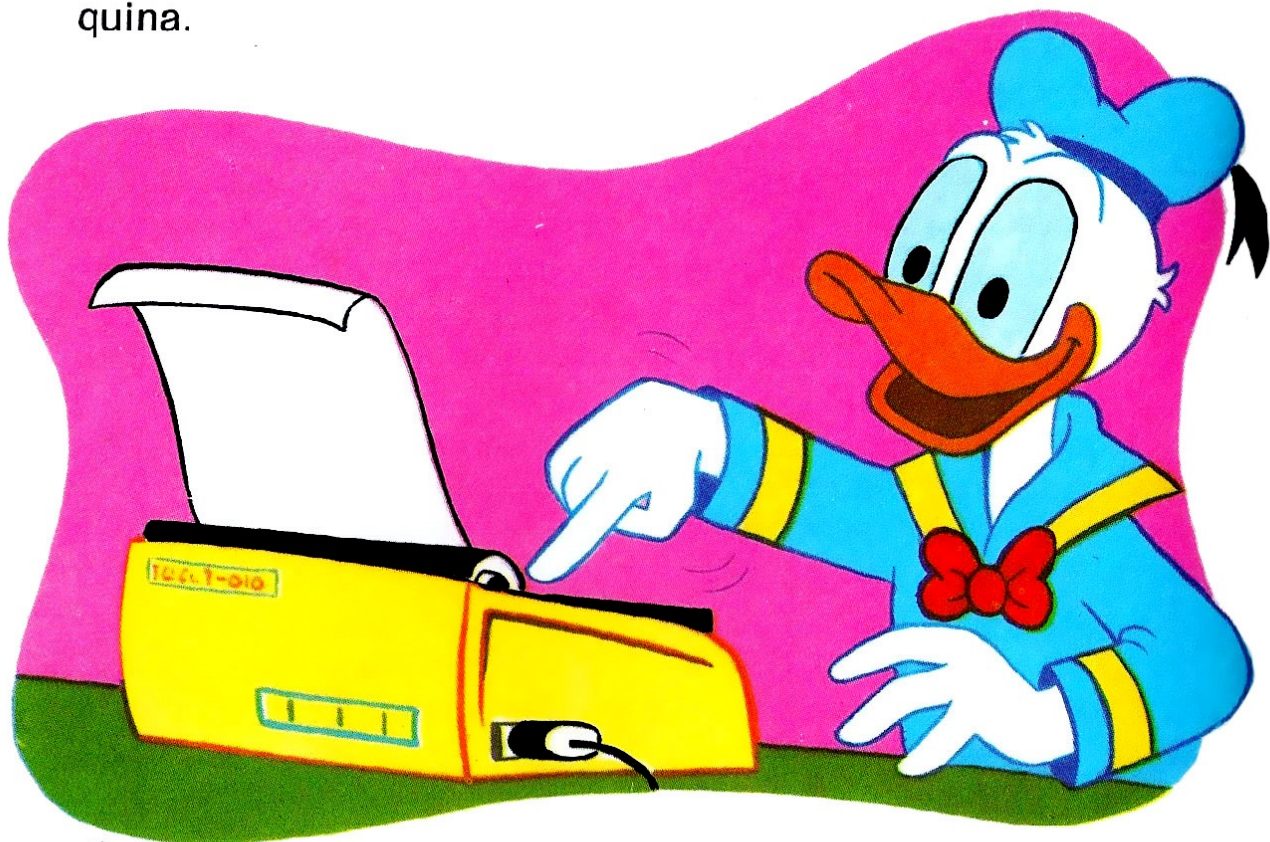
Quatro anos mais tarde, Xavier Projean, francês, construía sua **machine cryptographique**, e dizia orgulhosamente que sua máquina escrevia “tão rápido quanto a mão livre”!...

Mas a primeira máquina a escrever direitinho foi a do americano Christopher Lathan Sholes. Sholes construiu quase trinta modelos de máquinas de escrever, mas foi seu segundo modelo que realmente deu certo. A patente data

de 1868, e a máquina já escrevia mais rápido do que uma pessoa a mão livre. Ainda assim, era um aparelho bastante rudimentar.

Ela foi sendo aperfeiçoada e, por fim, a 1.º de março de 1873, um contrato foi assinado com E. Remington and Sons para o desenvolvimento e fabricação da máquina de Sholes. Logo surgia novo modelo melhorado e rebatizado com o nome de Remington. No princípio, ela não foi muito aceita pelo público, apesar de um de seus modelos ter sido comprado por Mark Twain. E o célebre humorista seria o primeiro escritor a elaborar um texto escrito a máquina.

A máquina de escrever já evoluiu muito, tornando-se cada vez mais comum o uso da máquina elétrica. Agora já se anuncia novo avanço: uma máquina de escrever que imprime oitocentas letras por minuto. A máquina, criada pelo soviético Georgi Zagorels, é composta por três **células sensoriais** colocadas na superfície de uma pequena caixa. Ao tocar nas células sensoriais, o datilógrafo produz um sinal elétrico que corresponde a uma letra. Com ela, qualquer pessoa poderá escrever quatrocentas palavras por minuto usando somente um dedo. Nome da máquina: Gezotype.



"PARDAIS" DA FICÇÃO CIENTÍFICA

Muitos inventos que hoje admiramos já tinham sido criados... na mente de grandes escritores. As histórias em quadrinhos, os romances e filmes de ficção científica executam hoje essa função de antecipar o porvir. Agora vamos conhecer alguns desses escritores-artistas-inventores:

JÚLIO VERNE

(1828-1905)

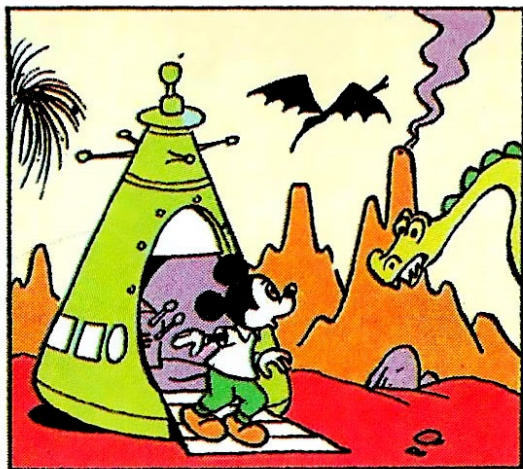
Dono de extraordinária imaginação, "inventou" inúmeras máquinas em suas narrativas. Entre elas, o submarino "Nautilus" e o foguete interplanetário que fez a **Viagem ao Redor da Lua**, uma de suas novelas. Ele partia da Flórida, lançado por poderoso canhão, e amerissava no oceano Pacífico, exatamente como sucederia cem anos depois.



H. G. WELLS

(1866-1946)

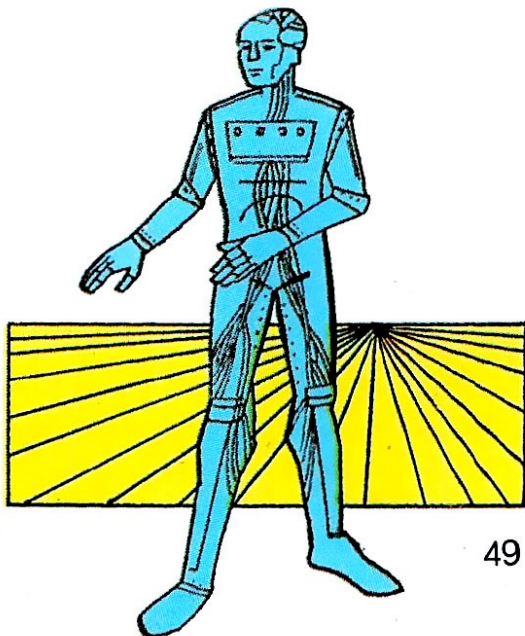
A mais famosa criação de Wells ainda não foi concretizada... infelizmente! É a "máquina do tempo", capaz de transportar um ser humano ao futuro ou ao passado. Wells previu a transformação da massa em energia quando isso ainda parecia uma doida fantasia de Einstein.



ISAAC ASIMOV

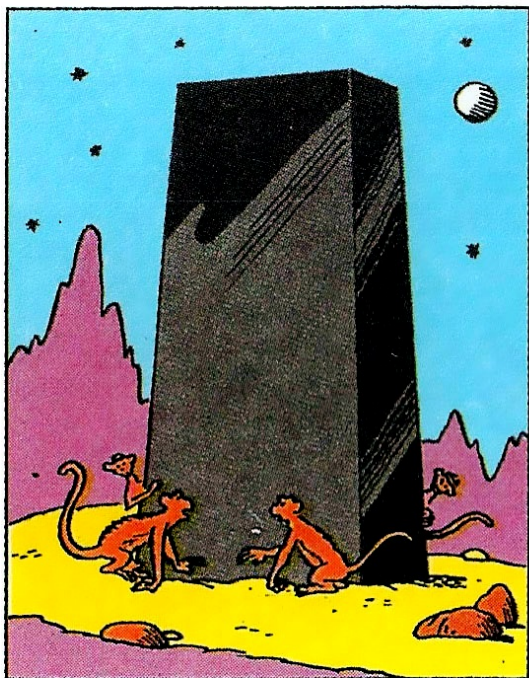
(1920-)

Autor de **Eu, Robô** e outras obras famosas, onde prevê os princípios básicos da **robótica** e apresenta fascinantes teorias sobre as origens e o futuro do Universo.



ARTHUR CLARKE

Já em 1947 ele falava do **satélite geostacionário**, um satélite girando em torno da Terra para o desenvolvimento das telecomunicações. É autor de **2001 — Odisséia do Espaço**, um dos maiores filmes de ficção científica já feitos.

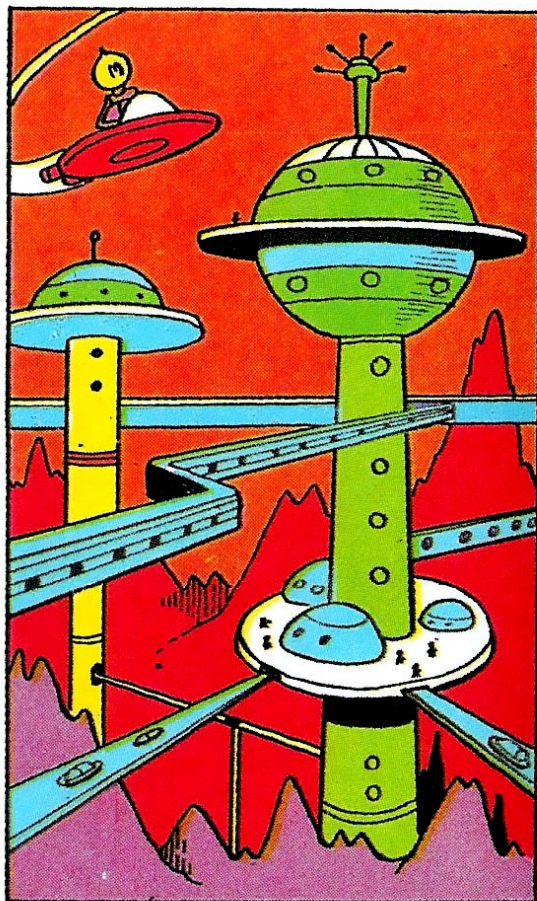


TSIOLKOVSKI

Konstantin Eduardovich Tsiolkovski nasceu na Rússia dos czares, em 1857. Desde jovem apaixonou-se pela ciência e, por conta própria, através de muito estudo e leitura, adquiriu profundos conhecimentos de física e matemática. Dedicando-se aos problemas da aeronáutica, imaginou e descreveu as viagens especiais, preconizando os foguetes como os veículos aptos para o homem sair da Terra para outros mundos. No tempo em que a aviação ainda engatinhava, ele já escrevia sobre sa-

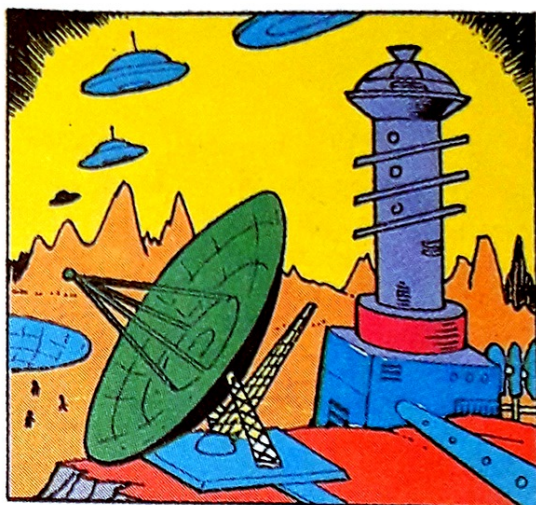
télites artificiais, energia solar, “trajes para o éter” (os atuais trajes especiais usados pelos astronautas) e a colonização do sistema solar, como consequência do processo evolutivo do homem. Em 1898, ele já havia deduzido as leis fundamentais do movimento dos foguetes, leis essas em que se baseiam os desenhos de todos os veículos espaciais. Tudo isso Tsiolkovski descreveu numa série de artigos de caráter científico, bem como em alguns de cunho popular, culminando com a publicação da notável novela **Fora da Terra**.

Nos últimos anos de sua vida, o talento de Tsiolkovski foi reconhecido e apreciado, e suas obras reimpressas em larga escala. Faleceu em 1935. Mas ainda hoje a fertilidade da imaginação desse escritor continua a impressionar seus leitores.



J. MONTEIRO

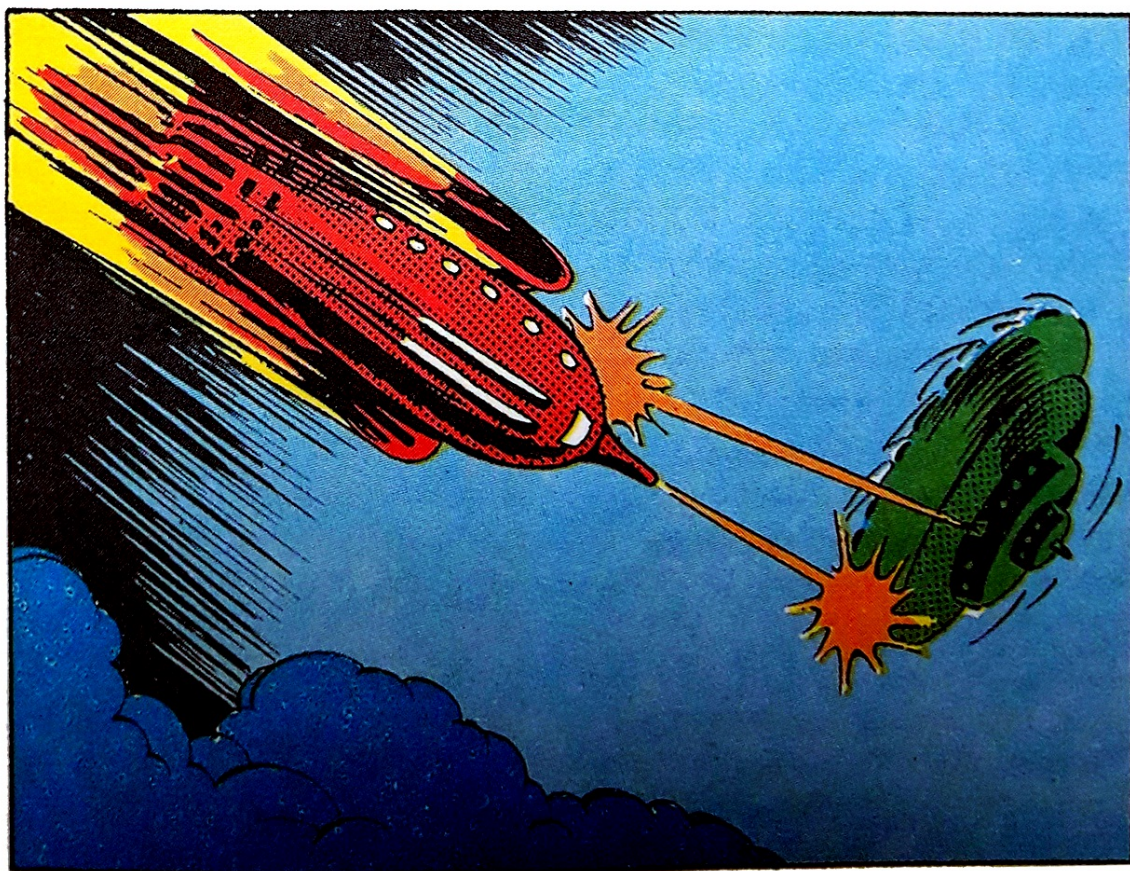
Sua novela **Três Meses no Século 81** abriu caminho para a ficção científica no Brasil, em 1947. Com suas obras, Jerônimo Monteiro levou este gênero de literatura de aventuras a ser encarado, em nosso país, como coisa séria. Outros escritores da ficção científica no Brasil são André Carneiro, Fausto Cunha e Nelson Leirner.



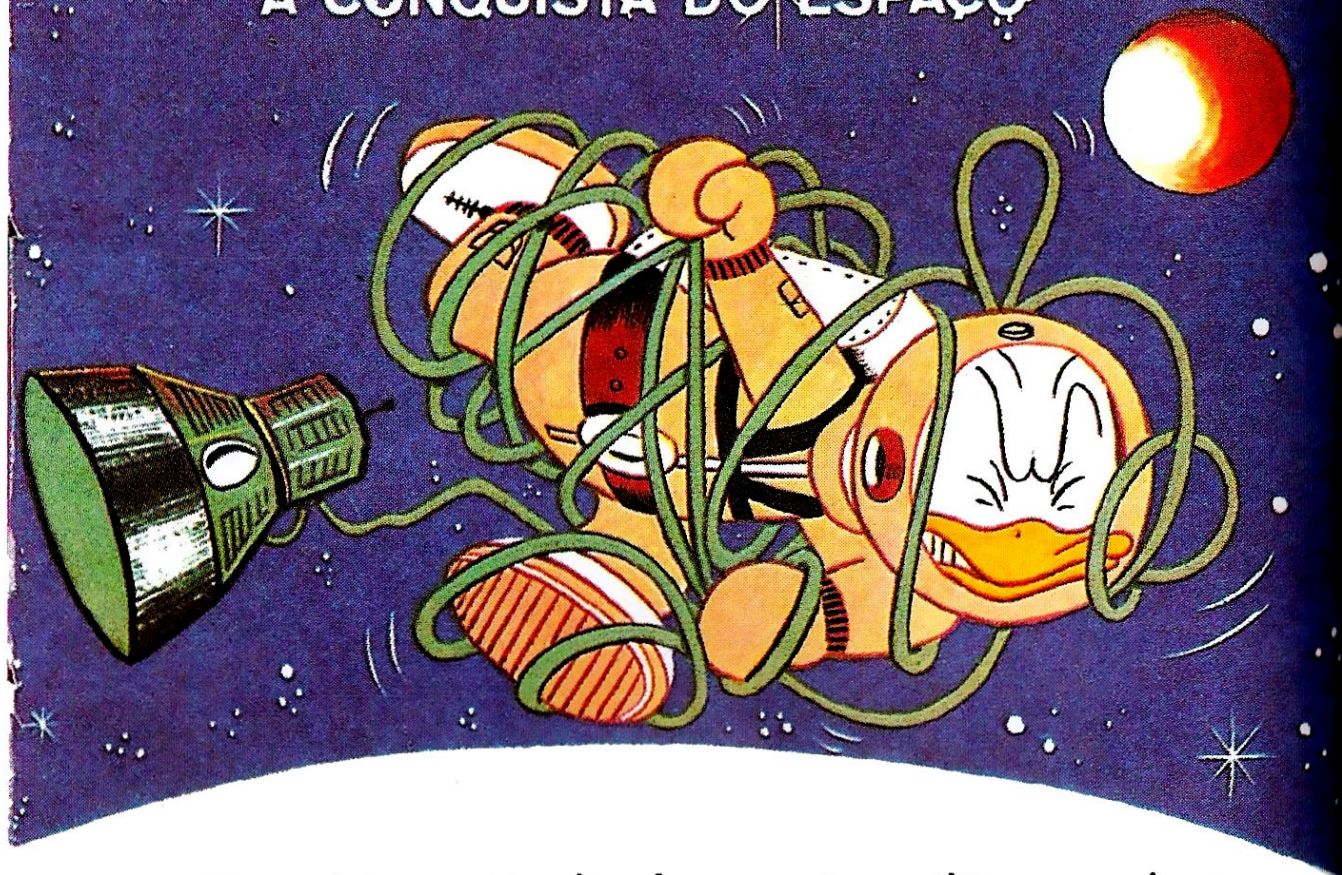
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

A ficção científica entrou nos quadrinhos em 1929, com **Buck Rogers**. Este herói movia-se no ar com propulsores a jato ajustados nos ombros... exatamente como já se faz hoje em dia! Um pouco depois viria **Flash Gordon** desenhado por Alex Raymond, um dos maiores artistas do gênero, em

todos os tempos. Em suas histórias — que começaram em 1934 — já apareciam a televisão, o videofone, a célula fotoelétrica, o raio laser, o processo de hibernação, foguetes e discos voadores. Até a minissaia usada por Dale Arden, noiva de Flash Gordon, seria copiada pelos "criadores" de modas!...



A CONQUISTA DO ESPAÇO



A origem exata dos foguetes não é conhecida. O historiador Willy Ley fala de sua existência na China do século XIII. No ano de 1232, quando os mongóis rumavam para a cidade Kai-Feng-fu, capital de Honan, os defensores chineses usaram armas descritas como “flechas de fogo voador”.

Nesse mesmo século os foguetes apareceram na Europa. Há indicações de que foram usados pelos tártaros contra o duque polonês Henry na batalha de Leguica em 1241. Os árabes usaram foguetes na península ibérica em 1249. Valência, na Espanha, foi atacada por foguetes em 1288.

Por volta de 1668, os fo-

guetes militares ganharam melhor tamanho e desempenho, pressionados pelo desenvolvimento dos canhões. Nesse ano o coronel alemão Christoph Friedrich von Geissler projetou um foguete pesando 80 quilos. Era feito de madeira e envolto em lona embebida em cola. Carregava um explosivo à base de pólvora pesando quase 10 quilos.

Somente no século XVII a humanidade conheceria os princípios teóricos do foguete, graças a Isaac Newton. Ele afirmou que toda ação é acompanhada de uma reação em sentido contrário. O impulso de um foguete vem da reação exercida pelo jato expeli-

do na combustão dos gases. Essa força é chamada **empuxo**.

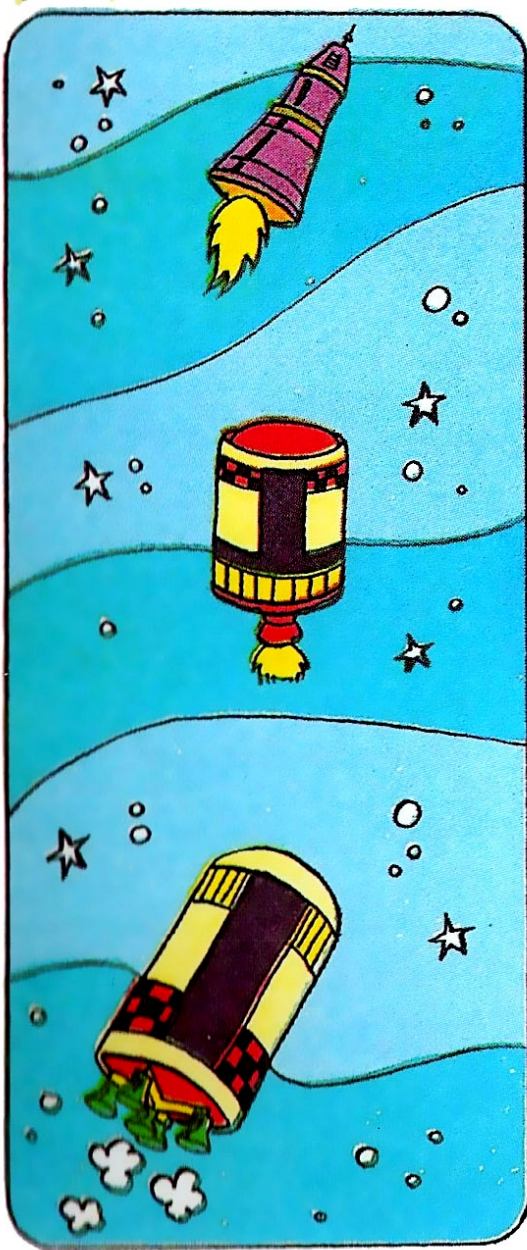
Os foguetes foram usados em campanhas militares nos séculos XVIII e XIX. Mas somente no século XX é que alcançariam a maioridade. Durante a Primeira Guerra Mundial, o americano Robert H. Goddard lançou o primeiro foguete à base de combustível líquido, aumentando seu em-

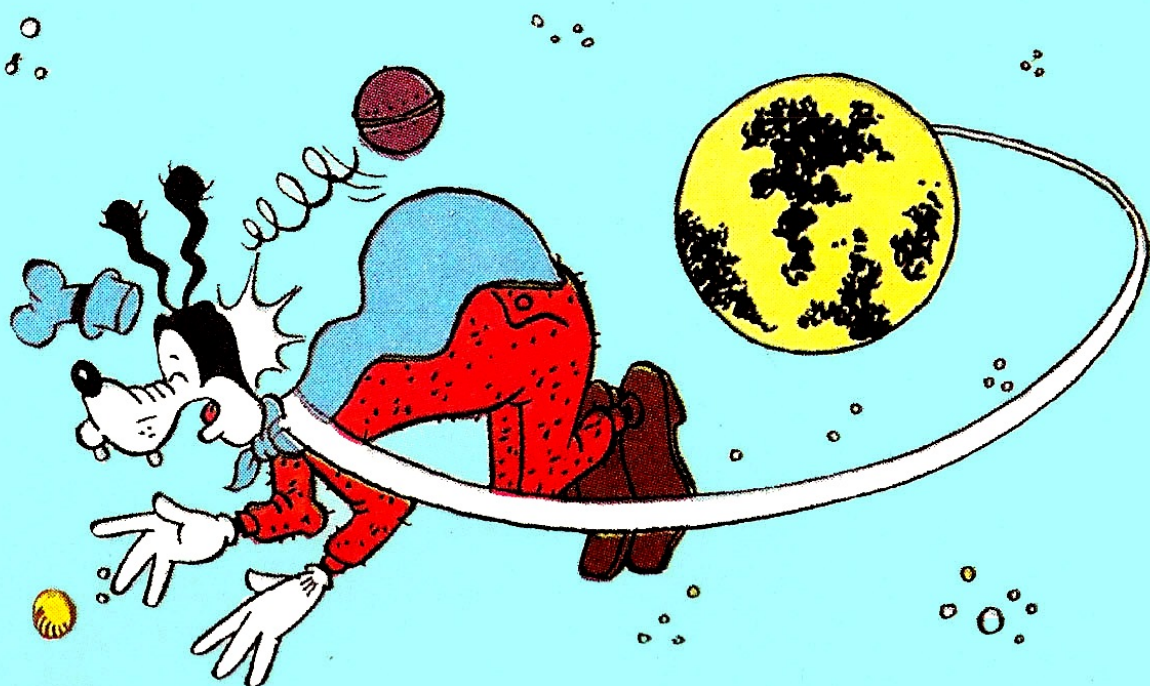
puxo. Em 1923, um professor alemão de matemática, Herman Oberth, publicava **Os foguetes no espaço interplanetário**, prevendo as naveas espaciais das décadas seguintes.

A Segunda Guerra Mundial marcaria novo avanço com as bombas V-1 e V-2, autênticos mísseis teleguiados que bombardearam Londres, partindo de bases na Europa continental. Os foguetes espaciais são descendentes pacíficos e amadurecidos dos foguetes balísticos e de sondagem atmosférica.

O motor de um foguete é composto de uma câmara de combustão e bocal de descarga. Os atuais foguetes usam combustíveis químicos, sólidos ou líquidos. A queima dos combustíveis forma um gás quente, que é expelido num jato pelo bocal de descarga. Existem também sistemas de propulsão que não utilizam combustível: por exemplo, o nuclear (em estudos).

Os diversos estágios de um foguete devem-se ao excesso de peso do combustível necessário para a subida. À medida que seu combustível é queimado, esses tanques vão sendo abandonados, por não serem mais necessários.





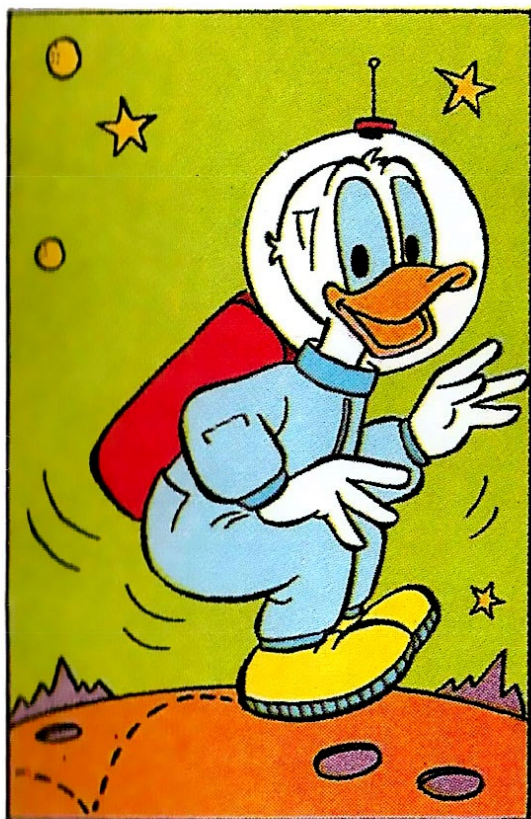
4 de outubro de 1957. Do solo da União Soviética é lançado o primeiro satélite artificial da Terra, o "Sputnik I". Inaugurava-se uma nova fase na história da humanidade: a era espacial. Um mês depois, o "Sputnik II" — muito maior — era lançado, colocando em órbita terrestre a primeira criatura viva, a cadela Laika. Depois, o satélite americano "Vanguard I", de cerca de 1,5 kg de peso, dava à humanidade a primeira pista de que o nosso planeta tem forma de pera.

Em 17 de fevereiro de 1959 subia o "Vanguard II", alcançando os objetivos projetados ao fazer entrar em órbita uma carga útil de 10 quilos. Já o

"Vanguard III" levava aproximadamente 50 quilos.

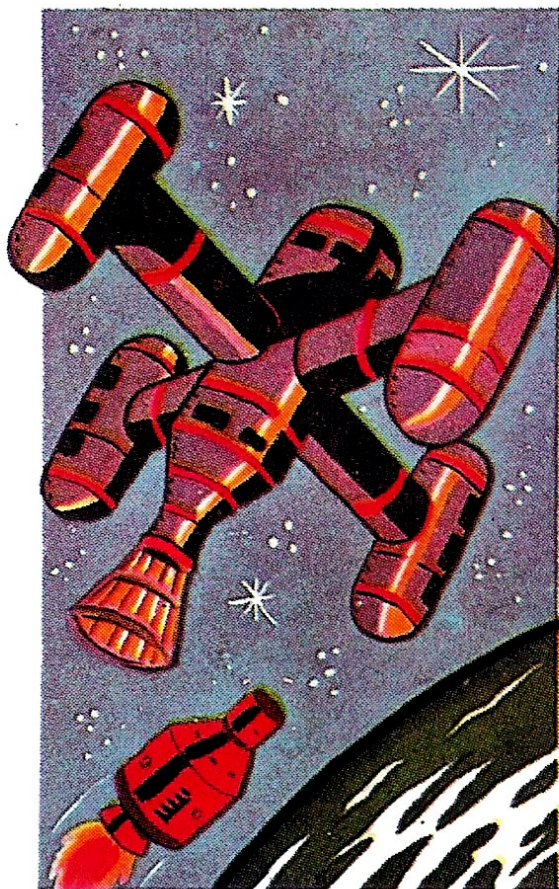
Em 12 de setembro de 1959, os russos fizeram o primeiro engenho chamado "Lunik" chegar às vizinhanças do centro da Lua. Algumas semanas depois, o "Lunik II" retransmitiu para a Terra algumas fotografias do lado oculto da Lua, que o homem jamais havia visto.

Até hoje foram já lançados por diferentes países mais de um milhar de satélites dos mais variados tipos, destinados a diversas finalidades: reconhecimento, comunicações, observações meteorológicas etc. O "Intelsat", por exemplo, é um satélite de comunicações; o "Essa VIII", um satélite meteorológico.

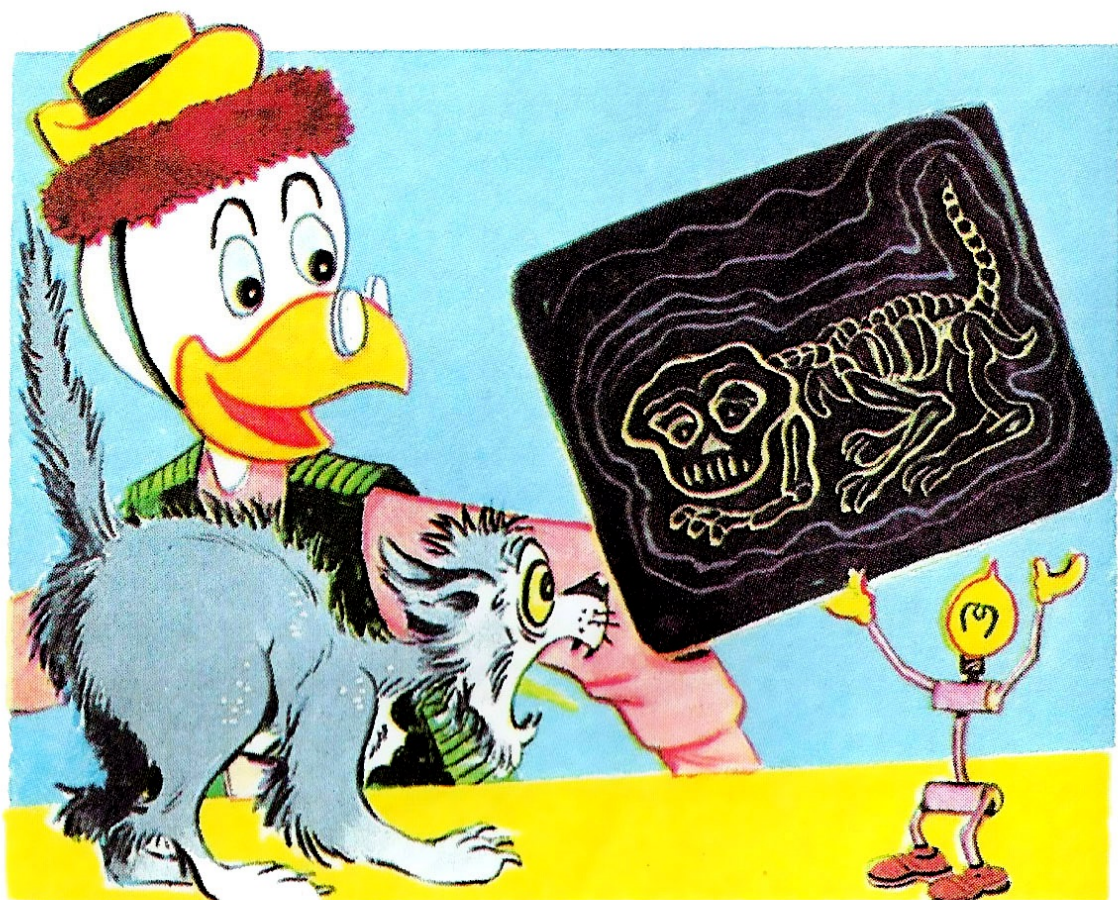


Em abril de 1961, pela primeira vez um homem era lançado no espaço: o astronauta soviético Yuri Gagarin, o pioneiro dos vãos cósmicos. Finalmente, na manhã histórica de 21 de dezembro de 1968, o homem partia para a mais audaciosa viagem até então empreendida. A cosmonave americana "Apolo VIII", levando a bordo os astronautas Frank Borman, James Lovell e William Anders, rumava à Lua para dar uma volta em torno do satélite natural da Terra. E a 19 de julho de 1969, com Neil Armstrong e Edwin Aldrin, o homem pisava pela primeira vez na superfície da Lua.

Apesar dessas façanhas extraordinárias, a conquista espacial apenas começou. Já se lançaram sondas para Marte, Vênus e Júpiter. Estão projetadas **estações espaciais** destinadas a dar cobertura às cosmonaves em trânsito para outros planetas; **satélites-tanques** para armazenar ar, alimentação e combustíveis e abastecer os veículos espaciais; **foguetes fotônicos**, movidos a partículas de luz e capazes de alcançar velocidades mirabolantes. Novos mundos estarão, então, ao alcance da exploração humana. Está para chegar o dia da grande aventura.



RAIOS X

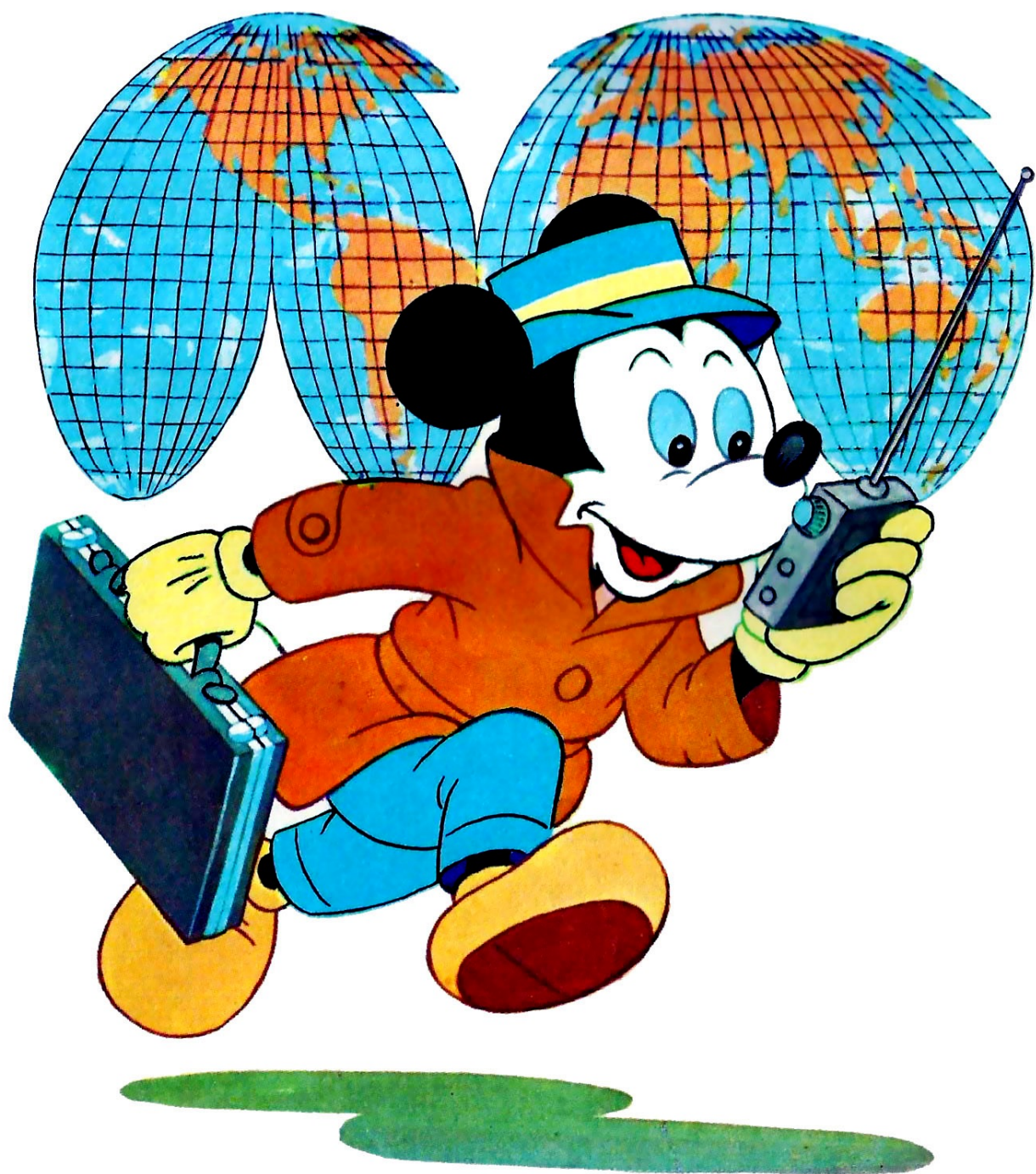


Através de uma **radio-**
grafia os médicos po-
dem fotografar o interior
do corpo humano. Isto é
possível graças aos raios
X. Eles atravessam — ilu-
minando — algumas partes
do corpo, e outras não. As
partes não atravessadas
pelos raios são as que apa-
recem na radiografia: uma
cárie no dente ou uma man-
cha no pulmão, por exem-
plo.

O descobridor desses
raios foi o alemão Wilhelm
Konrad Roentgen. Deu-lhes
o nome de “raios X” por-

que não sabia o que eram
exatamente. Por volta de
1895 ele vinha estudando
os raios catódicos. São
raios emitidos por descar-
ga elétrica em tubos dos
quais se extraiu todo o ar.
Em suas experiências,
Roentgen utilizava um tu-
bo muito bem fechado, do
qual não escapava nenhu-
ma luz visível. Notou, en-
tretanto, que do tubo saíam
raios que afetavam um
cartão revestido de subs-
tâncias químicas, que dei-
xara por perto. Eram os
raios X.

AVENTUREIROS, DETETIVES & ESPIÕES



AS PRIMEIRAS CORRIDAS



Peninha estava ansioso para entrevistar os “grandes volantes” da atualidade, mas Donald queria conhecer primeiro como eram feitas as corridas com os carros a vapor.

A primeira corrida de automóveis do mundo aconteceu em 1894, na França, entre Paris e Ruão. O regulamento dessa prova exigia que os carros não passassem a média de 12,5 km por hora. O conde De Dion, com um carro a vapor, construído por ele e por

Bouton, chegou em primeiro lugar, mas foi desclassificado porque tinha feito os 126 km da prova à média horária de 22 km!

No ano seguinte, o percurso da segunda corrida tinha 1 177,8 km e consistia na ida e volta de Paris a Bordéus. Emile Levassor, pilotando um modelo Panhard-Levassor com motor Daimler, venceu a corrida em 48 h e 48 m, numa média horária de 24,1 km.

Em 1896, aconteceu a terceira corrida, com um

percurso que ia de Paris a Marselha, ida e volta. Depois de muitos problemas o vencedor foi Mayade, que fez os 1 690 km com a média de 25 km por hora.

As corridas foram se tornando cada vez mais frequentes e os carros mais velozes. Em 1903, foi disputada a prova Paris—Madri, reunindo a elite do automobilismo da época. Esta foi a prova mais acidentada daquele tempo, tanto que o prefeto de Bordéus, antes do

término da primeira parte do percurso (Paris—Bordéus), deu por encerrada a corrida e ordenou o reboque dos veículos, por cavalos, até a estação ferroviária local, de onde foram despachados para Paris.

Louis Renault e Fernand Gabriel, os prováveis vencedores, tinham superado a marca dos 100 km por hora, com a média de 105,07 km por hora.

Depois dessa prova, a França ficou sem corridas por muitos anos.

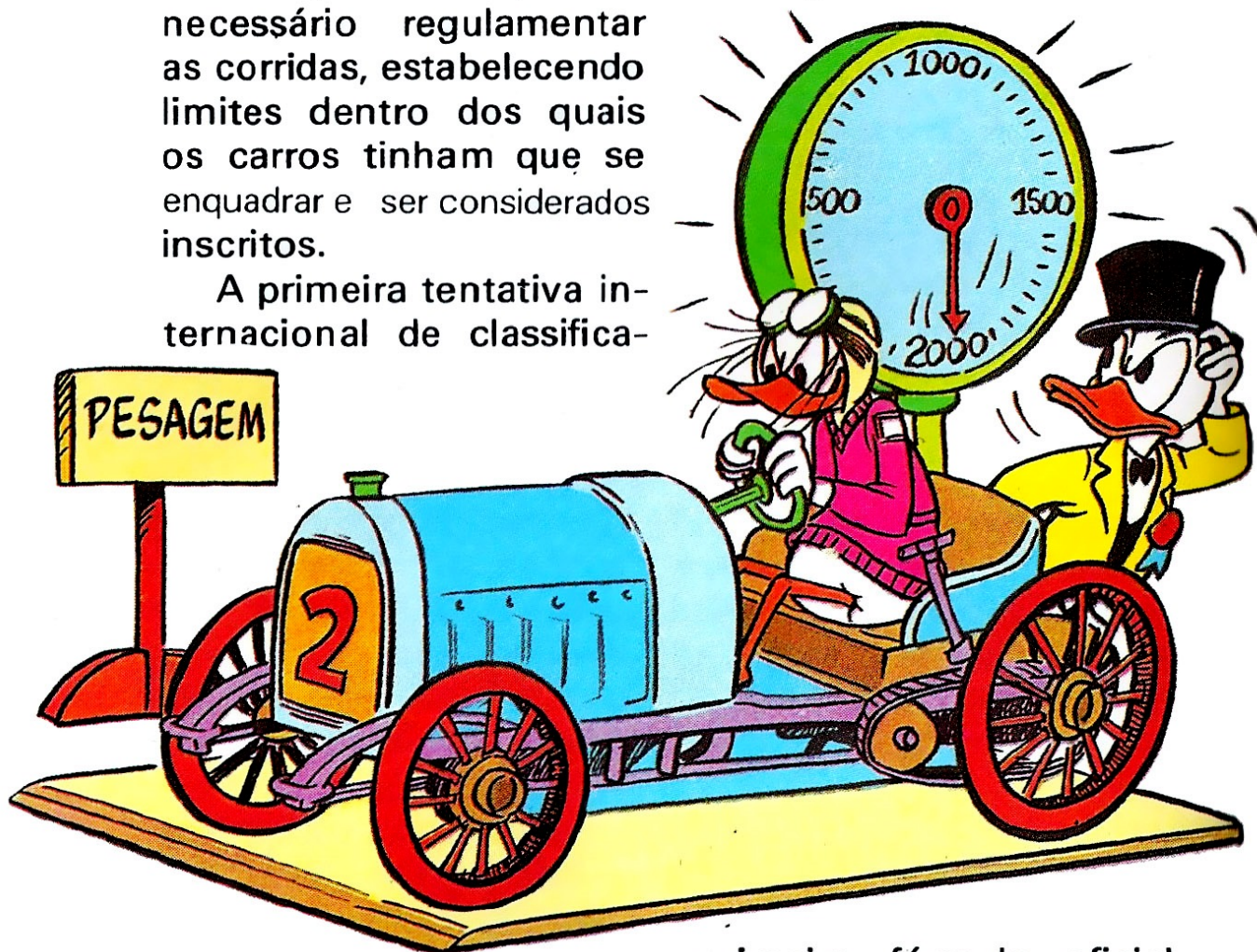
AS PRIMEIRAS CORRIDAS REGULAMENTADAS

Peninha descobriu que nas primeiras corridas qualquer tipo de carro era aceito.

Mas, aos poucos, todo mundo percebeu que era necessário regulamentar as corridas, estabelecendo limites dentro dos quais os carros tinham que se enquadrar e ser considerados inscritos.

A primeira tentativa internacional de classifica-

ção de veículos surgiu em 1901: **voiturettes**, até 250 kg, **voitures légères**, de 250 a 400 kg e outros tipos de carros acima de 650 kg.



Em 1902 surgiu um novo regulamento, impondo um peso máximo de 1000 kg.

Em 1906, o limite máximo de 1000 kg apareceu com a organização da

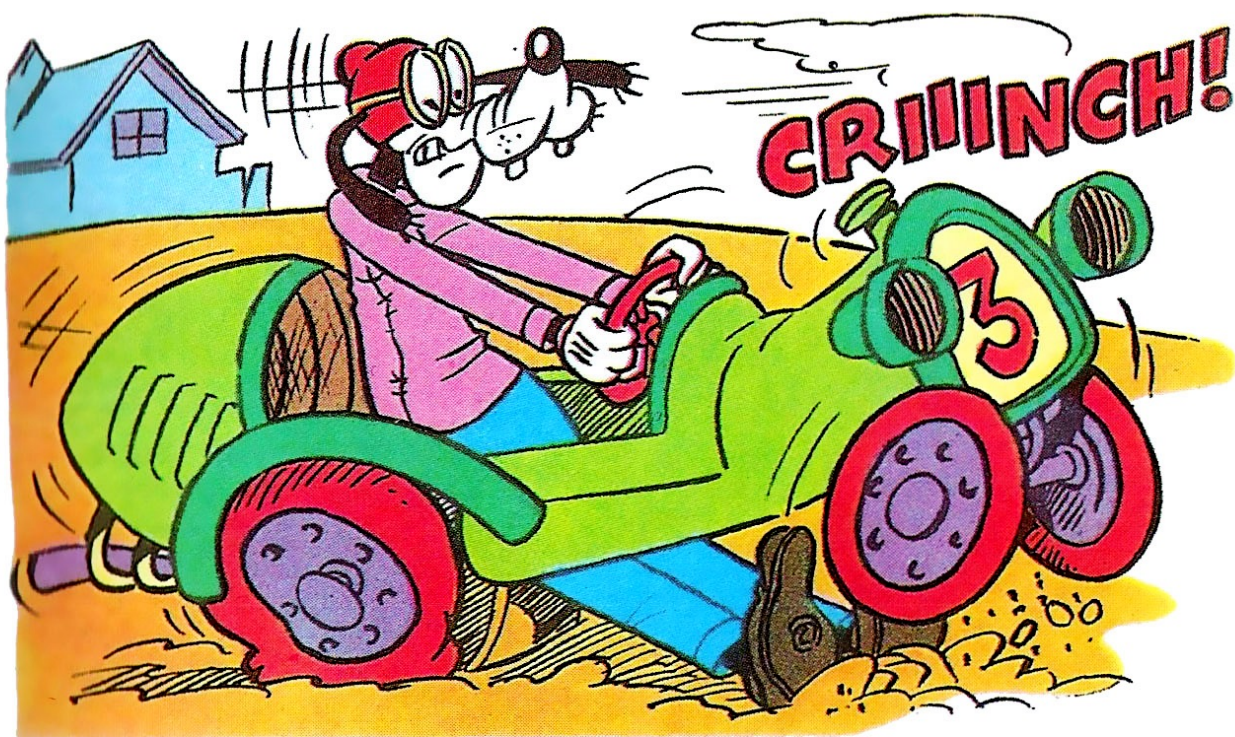
primeira fórmula oficial, sob a direção da Alliance Internationale des Automobiles Clubs Reconnus (Aliança Internacional dos Automóveis Clubes Reconhecidos).

Como esses limites in-

dicavam os padrões técnicos aos quais os construtores e projetistas dos carros deveriam se submeter, logo o sistema passou a ser conhecido no mundo todo por "fórmula"

Em 1914, a limitação da cilindrada ou tamanho

do motor ($4\,500\text{ cm}^3$) foi oficialmente adotada e a medida provocou um grande avanço da tecnologia automobilística, pois antes se considerava que eram necessárias grandes cilindradas, para se alcançar grandes velocidades.



O progresso dos carros levou também à melhoria dos pilotos. Aos poucos, abandonou-se o costume de construtores como Renault, De Dion, Panhard e Levassor pilotarem seus próprios carros e surgiram grandes especialistas do volante como Sisz, Zenatzy, Lancia, Nazzaro e outros.

Em 1907, com a pista inglesa de Brooklands, cheia de curvas inclinadas, iniciou-se a distinção entre provas de estradas e de pistas de velocidade.

E foi assim que as corridas começaram a ter regulamentos. Mais tarde, elas foram divididas em diferentes modalidades!

OS PRIMEIROS CORREIOS AÉREOS



A primeira **carta aérea** conhecida foi transportada por... balão. O pioneiro americano da aviação, John Jeffries, entregou-a a Benjamin Franklin ao cruzar o canal da Mancha num balão em 1785.

O transporte aéreo de correspondência começou, experimentalmente, em 1911, na Inglaterra e nos Estados Unidos. A primeira rota permanente de correio aéreo nasceu em 1918, ligando as cidades de Washington e Nova York.

No Brasil, o Correio Aéreo Nacional (CAN) surgiu em 1931, quando o então ministro da Guerra, gen. Leite de Castro, decidiu aproveitar aviões mili-

tares para transportar malas postais a todos os recantos do país. O voo inaugural aconteceu em 12 de junho de 1931. Um biplano Curtiss-Fielding, com motor de 170 HP, decolou do Campo dos Afonsos, no Rio, pilotado pelos tenentes-aviadores Néelson F. L. Wanderley e Casemiro Montenegro Filho. Depois de um voo de cinco horas e vinte minutos, chegaram a São Paulo, trazendo a primeira mala de correspondência aérea. Ainda nesse ano estenderam a rota a Goiás (ex-capital do Estado de Goiás) e no fim de 1931 já tinham transportado quinhentos quilos de correspondência, por 1 740 quilô-

metros de linhas, empregando dez aviões e 37 pilotos.

Em 1932 utilizaram-se os aviões Waco, melhores, de 240 HP. Novas rotas foram estendidas: a do vale do São Francisco, ligando o Rio a Fortaleza; a do Tocantins, ligando o Rio a Belém. Estas linhas atendiam as pequenas cidades do sertão, dando assistência médica, transportando víveres etc. O CAN chegava também a Mato Grosso, ao Rio Grande do Sul e, em 1936, era criada a primeira linha internacional: Rio—Assunção.

Nesse ano apareciam as primeiras estações de rádio, hangares e depósitos

de gasolina pelo interior do país, formando-se uma infra-estrutura para a aviação. A partir de 1941, com a criação do Ministério da Aeronáutica, o CAN evoluiu rapidamente, passando a usar bimotores Beechcraft e, depois, os famosos Douglas C-47.

Para um país com a vastidão territorial do Brasil, o trabalho do CAN foi e continua sendo importantíssimo. Prestando auxílio a cidades ilhadas ou a pessoas doentes em regiões distantes e sem recursos, esses aviões parecem dizer, ao surgirem no céu: "Alô, irmãos! O Brasil não se esqueceu de vocês!"

O ROUBO DA COPA "JULES RIMET"



Quando Jules Rimet decidiu criar, em 1929, uma taça para ser disputada pelos selecionados nacionais de futebol de todos os países, encomendou-a ao escultor seu amigo Abel Fafleur. E exigiu: "Que seja de ouro"! O escultor trabalhou vários dias com amor (era também entusiasta do futebol) e com imenso cuidado porque jamais esculpira qualquer coisa em ouro maciço e previu que esta seria a mais admirada de suas obras. A 1.^a Copa do

Mundo representava a Vitória, uma mulher alada erguendo nos braços a taça de base octogonal. Tem 1 quilo e 800 gramas de ouro puro, incluída a placa do pedestal, onde se inscreveram os nomes de seus campeões, em quarenta anos de história do futebol mundial. Primeiro ficou com o Uruguai, em 1930. Depois, com a Itália, em 34 e 38. Durante a 2.^a Guerra Mundial (39-45), foi escondida por um dirigente da Federação Italiana para não cair nas mãos dos soldados nazistas. Em 1950, a copa voltou para as mãos do Uruguai. Em 54, ficou com a Alemanha Ocidental. Veio para o Brasil em 58 e 62. A Inglaterra conquistou-a em 66. Um pouco antes de começar essa copa, disputada em campos britânicos, lá a taça sumiu pela segunda vez, sendo achada por um cão o "Pickless", que virou herói nacional. Em 1970, o Brasil ganhou-a definitivamente, já que foi campeão do mundo três vezes. Em 1983, depois de 13 anos de permanência na sede da CBF, foi roubada e não foi achada.

ESPIÕES NA LITERATURA

As primeiras histórias de espionagem de que fala a literatura são as da Bíblia, onde há pelo menos nove casos. O mais interessante é o dos doze espiões de Moisés, mandados a Canaã para investigar as características da terra e do povo, antes que os judeus ali chegassem. Os doze homens — um de cada tribo judaica — passaram quarenta dias em Canaã. Ao voltarem, narraram a Moisés e Aarão, perante todo o povo, o que lá haviam encontrado: abundância de alimentos, cuja prova era o imenso cacho de uvas que trouxeram, carregado por

dois homens; fartura e riqueza na “terra do leite e do mel”, onde havia também gigantes ao lado dos quais um homem normal pareceria um gafanhoto... Este relato, talvez um tanto exagerado, está em Números XIII, e passou-se aproximadamente em 1480 a.C. Esta pode ser considerada a mais antiga missão de que se tem notícia na história da espionagem.

A história da espionagem tal como a conhecemos hoje, cheia de aventuras e suspense, onde o espião corre riscos de morte e traição a todo momento, trabalhando em território inimigo, só come-





çou no nosso século: mais precisamente, em 1906, quando o escritor inglês Edgar Wallace publicou "Os Quatro Homens Justos", o primeiro de uma série de 150 romances. Valendo-se de sua experiência jornalística e das muitas viagens que tinha feito pelo mundo, Wallace deu a seus romances um toque de realismo. Para acentuar o caráter verossímil de suas narrativas, ele mesmo mesclou muitas pessoas e fatos reais às aventuras que imaginou.

Já Eric Ambler, outro escritor inglês do gênero, teve seus melhores romances de espionagem passados para o cinema, pois as peripécias internacio-

nais de seus heróis prestam-se muito bem a filmes de suspense. "Topkapi" foi o mais famoso deles; "A Máscara de Dimítrios" e "Jornada do Pavor" também foram filmados. Todos lidam com intrigas internacionais em que não faltam cenas dramáticas.

Os espões são geralmente os vilões (muitas vezes anônimos) das novelas do gênero: quem leva a fama nessa história toda é o agente de contra-espionagem, que é o bonzão, o mocinho. Mas tanto o serviço de espionagem como o de contra-espionagem fazem parte do **serviço secreto**, de sorte que o contra-espião é, no fundo, um espião de espões.

O DINHEIRO DA MESADA



CARTÃO DE CRÉDITO

Em fevereiro de 1950, um advogado de Nova York, no momento de pagar sua conta num restaurante da cidade, verificou que havia esquecido a carteira em casa. Como era conhecido, pôde pagar depois, mas ele resolveu solucionar essa dificuldade. Baseando-se em cartões que já eram usados de forma limitada nas associações de barbeiros, engraxates etc. dos Estados Unidos, ele criou o Diner's Club, o Clube dos Comilões. Estava inventando o **cartão de crédito**, hoje utilizado no mundo inteiro.

Como o cheque, o cartão de crédito substitui o dinheiro, diminuindo o perigo de perdas e roubos. Digamos que você quer ser associado de uma firma de cartões de crédito. Então eles tiram informações de você, verificam se você paga suas contas direitinho e se o seu rendimento (o que você ganha) é bom. Sendo aprovado, você paga uma taxa

anual, e pode usar o cartão de crédito com o seu nome, para fazer compras em lojas, pagar contas em restaurantes etc., sem tirar um centavo do bolso. Você apenas assina a nota e depois, no fim do mês, todas as despesas que fez lhe serão cobradas pela firma do seu cartão.



RUAS COMERCIAIS



Toda cidade tem seu centro comercial, constituído de ruas, praças e avenidas onde se concentra grande número de estabelecimentos comerciais. E no centro comercial de uma grande cidade, algumas ruas ficam mais famosas pela alta concentração do comércio mais selecionado, com estabelecimentos de vários ramos exibindo as últimas novidades mundiais, bares e restaurantes sofisticados, cinemas de luxo etc.

Em São Paulo, por exemplo, a rua Barão de Itapetininga era a de maior prestígio. De uns anos para cá, porém, essa primazia foi conquistada pela rua Augusta, com a expansão do centro co-

mercial da cidade. Ao longo de suas calçadas desfilam diariamente pessoas elegantes, turistas, compradores e simples curiosos, notando-se certa predominância de elemento jovem.

Em Nova York, é mundialmente famosa a Quinta Avenida. A Wall Street, então, é conhecida como a capital internacional das finanças: é ali que se localiza a sua importantíssima bolsa de valores, para onde converge a atenção das maiores empresas do mundo.

Em Londres, há ruas célebres, mas a principal é a Oxford Street. Já em Paris, distinguem-se a Rue de Rivoli e o Faubourg Saint-Honoré. Em Roma, destaca-se a Via Veneto;

em Buenos Aires, a Calle Florida; em Tóquio, a famosa Ginza.

A Ginza é a rua comer-

cial mais sofisticada de Tóquio, ponto de parada obrigatória de seus visitantes.

COMÉRCIO EXTERIOR

Quando um país vende uma mercadoria a outro, a gente diz que ele está **exportando** e o país que compra está **importando**. Quem traz para dentro **importa**, quem manda para fora **exporta**.



Claro que exportação não é isso. São negócios comerciais, operações de compra e venda entre empresas de países diferentes ou mesmo entre um país e outro. Quem **importa** está comprando, quem **exporta** está vendendo. Isso é o **comércio exterior**.

Ora, quem compra uma coisa dos Estados Unidos

tem que pagar em dólares; quem compra na Inglaterra, em libras esterlinas; na Alemanha, em marcos; no Japão, em iens. Como conseguir iens, marcos, libras, dólares? Vendendo — isto é, exportando — para esses países e recebendo no dinheiro deles.

Como um país precisa comprar muitas coisas dos outros, também deve vender outras tantas para eles, para compensar as despesas das compras com os lucros das vendas. Tudo isso é registrado na **balança comercial**: gasta-se tanto em dólares, ganha-se tanto em dólares; gasta-se tanto em iens, ganha-se tanto em iens, e por aí afora.

A verba de que um país dispõe para o comércio exterior chama-se **divisa**. Quando um país recebe, está ganhando divisas; quando paga, está perdendo divisas. Quando as importações forem muito superiores às exportações, isto é, se um país estiver comprando muito e vendendo pouco, ficará sem divisas e sua **balança comercial** terá **deficit**.



O ideal é vender para outros países pelo menos tanto quanto precisa importar, para manter o equilíbrio da balança comercial. Assim o país só usaria o dinheiro de suas exportações para pagar as importações e não precisaria recorrer aos cofres do tesouro nacional.

Todo país bem administrado possui *reservas de divisas*, das quais lança mão em casos de emergência.

Quando, por exemplo, um país contrai empréstimo no exterior faz o que se chama de *dívida externa*, que deve ser paga com dinheiro das suas *reservas*.

A HISTÓRIA DA INDÚSTRIA



A palavra **indústria** deriva do latim *indu* e *struere*, isto é, habilidade para se fazer certas coisas. Pode-se definir como "o conjunto de operações utilizadas pelo homem para transformar matérias-primas em mercadorias destinadas ao consumo".

Costuma-se dividir a indústria em **extrativa** e **de transformação**. A indústria extrativa tira da natureza, em bruto, substâncias úteis ao homem: por exemplo, a indústria de madeira. Já a indústria de transformação modifica basicamente a matéria-prima durante o processo de produção: é o caso da indústria de móveis. A madeira, no caso, é a

matéria-prima.

A indústria, como é concebida atualmente, nasceu lá pelos fins do século XVIII, quando se iniciou o processo conhecido como Revolução Industrial. Até a Idade Média, existiu apenas o **artesanato**, ou seja, a fabricação individual de bens com o emprego único de recursos manuais. Mas o homem não passou do artesanato à indústria repentinamente, como por encanto. Entre essas duas fases do progresso humano houve a chamada **pequena indústria de ofício** e a **pequena indústria a domicílio**.

A pequena indústria de ofício, característica da primeira parte da Idade

Média, era o trabalho realizado em família com instrumentos rudimentares. Não havia divisão ou especialização de trabalho: todos faziam tudo, dirigidos por um **mestre de ofício**. Fabricavam os mais variados utensílios, como tigelas, talheres, ferramentas simples, móveis, ferraduras, arreios e arados, necessários à vida da pequena comunidade feudal a que pertenciam.

Nos fins da Idade Média surgiu a **pequena indústria a domicílio**, caracterizada pela introdução de um novo elemento humano: o intermediário. Com a instituição do dinheiro como valor comercial, algumas pessoas enriqueceram, acumulando dinheiro. Com este **capital**

inicial, pagavam empregados, geralmente no campo, para trabalhar a matéria-prima que eles forneciam, com os instrumentos de trabalho que eles também forneciam, para vendê-los posteriormente nas cidades. Com a pequena indústria a domicílio verificou-se a separação entre o capital, de um lado, e o trabalhador, do outro.

No final do século XVIII começou a surgir na Inglaterra a indústria como é conhecida modernamente, caracterizada pela fabricação de produtos em série, iguais, em locais próprios, com a utilização de máquinas. Foi o início da Revolução Industrial, que começou no setor têxtil, pois a Inglaterra,



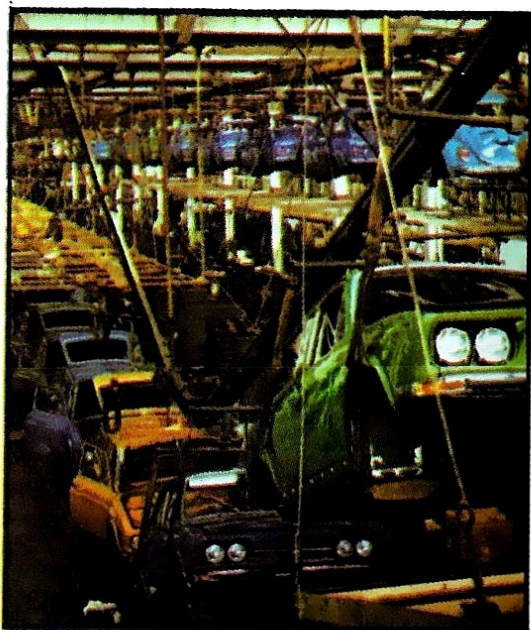
Usina siderúrgica em ação (Volta Redonda, RJ)

nação onde se iniciou, era na época a maior produtora de tecidos do mundo. A indústria que mais se desenvolveu depois foi a metalúrgica.

Passou-se então a utilizar o ferro e o aço como matérias-primas básicas, descobriram-se novas fontes de energia, como carvão, vapor, eletricidade, petróleo; inventaram-se novas máquinas para o aperfeiçoamento dos produtos e maior produtividade, diminuindo, ao mesmo tempo, o dispêndio de energia humana. Foram criadas máquinas para produzir outras máquinas. Surgiu a especialização do trabalho e apareceram especialistas: cada trabalhador passou a fazer — e cada vez melhor — uma determinada parte do processo industrial. O desenvolvimento dos meios de comunicação e transporte possibilitou escoamento mais rápido dos produtos para os mercados consumidores. Finalmente, a notável evolução da ciência impulsionou decisivamente o progresso industrial.

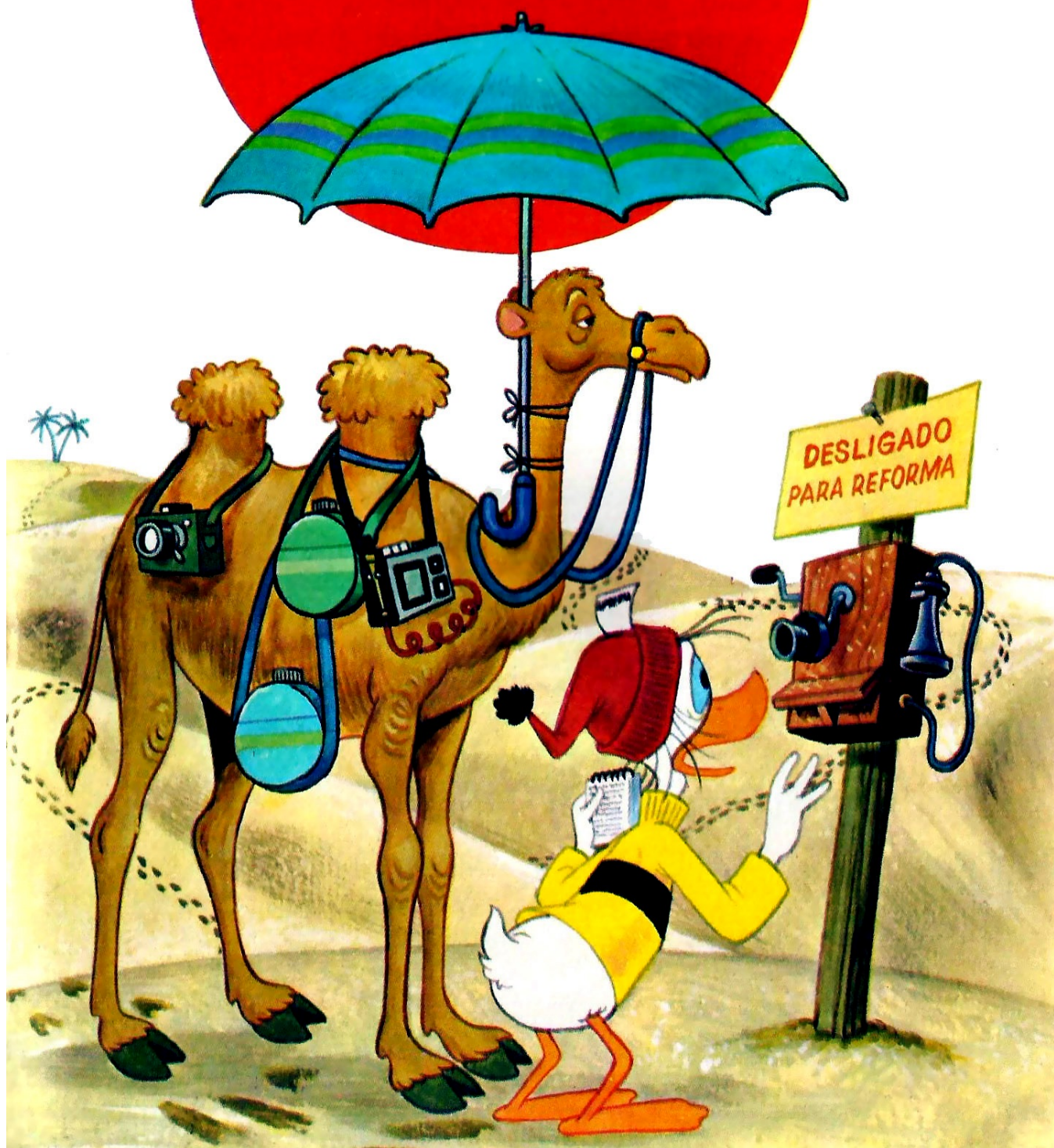
No Brasil, a indústria

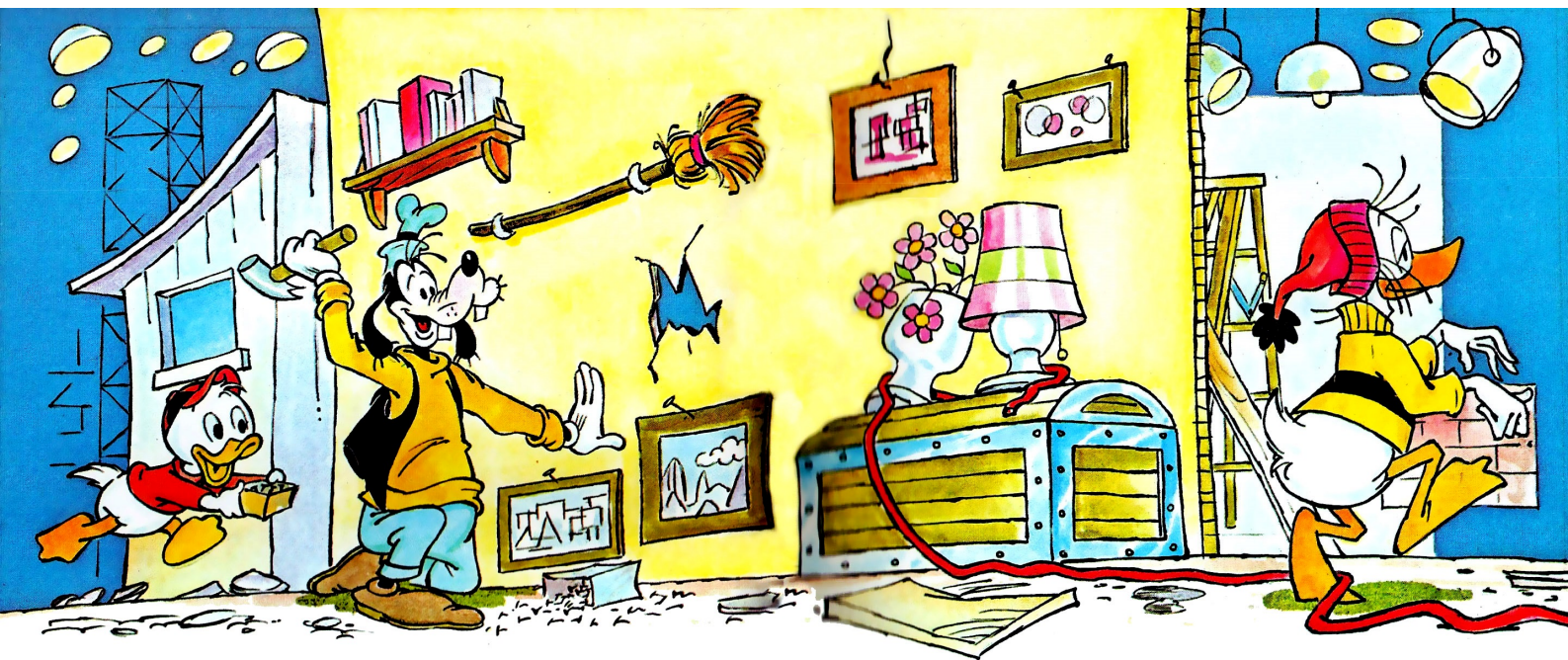
demorou mais a progredir, porque, como colônia, o país se limitava a produzir matéria-prima. Um alvará real de 1785 proibia manufaturas e qualquer tipo de indústria no Brasil. A situação melhorou um pouco a partir de 1808 com a vinda da família real para o Rio de Janeiro. D. João revogou o alvará de 1785 e incentivou as manufaturas brasileiras. Mas, mesmo com a independência e a posterior República, a economia brasileira continuou baseada na agricultura e pecuária. O ritmo de industrialização só assumiu proporções realmente consideráveis a partir de 1930.



Indústria automobilística brasileira — São Bernardo do Campo, SP.

FIQUE LIGADO!





O CENÓGRAFO

A pesar de muitos programas apresentarem um grande número de tomadas em externa, especialmente os telejornalísticos, a maior parte do que você vê na televisão é realizado num estúdio.

Palcos para humorísticos e musicais, cenários para filmes e novelas, quase tudo é construído pela própria emissora com materiais diversos, como madeira, fibra de vidro e pano. São reconstituições de mentira de casas, apartamentos, barcos etc.

Qualquer ambiente montado num estúdio é chamado de cenário, a mesma palavra utilizada em cinema e teatro. O responsável pelos cenários de um programa é o cenógrafo.

Seu trabalho começa com uma discussão com os responsáveis pelo show. Ele precisa saber o que o autor, o produtor e o diretor querem de cada cenário, enfim, como eles o imaginam. A partir dessas linhas principais, o cenógrafo cria cada cenário, sempre tendo em vista o efeito que ele vai ter no ar.

Além disso, o cenógrafo tem que pensar em outros fa-

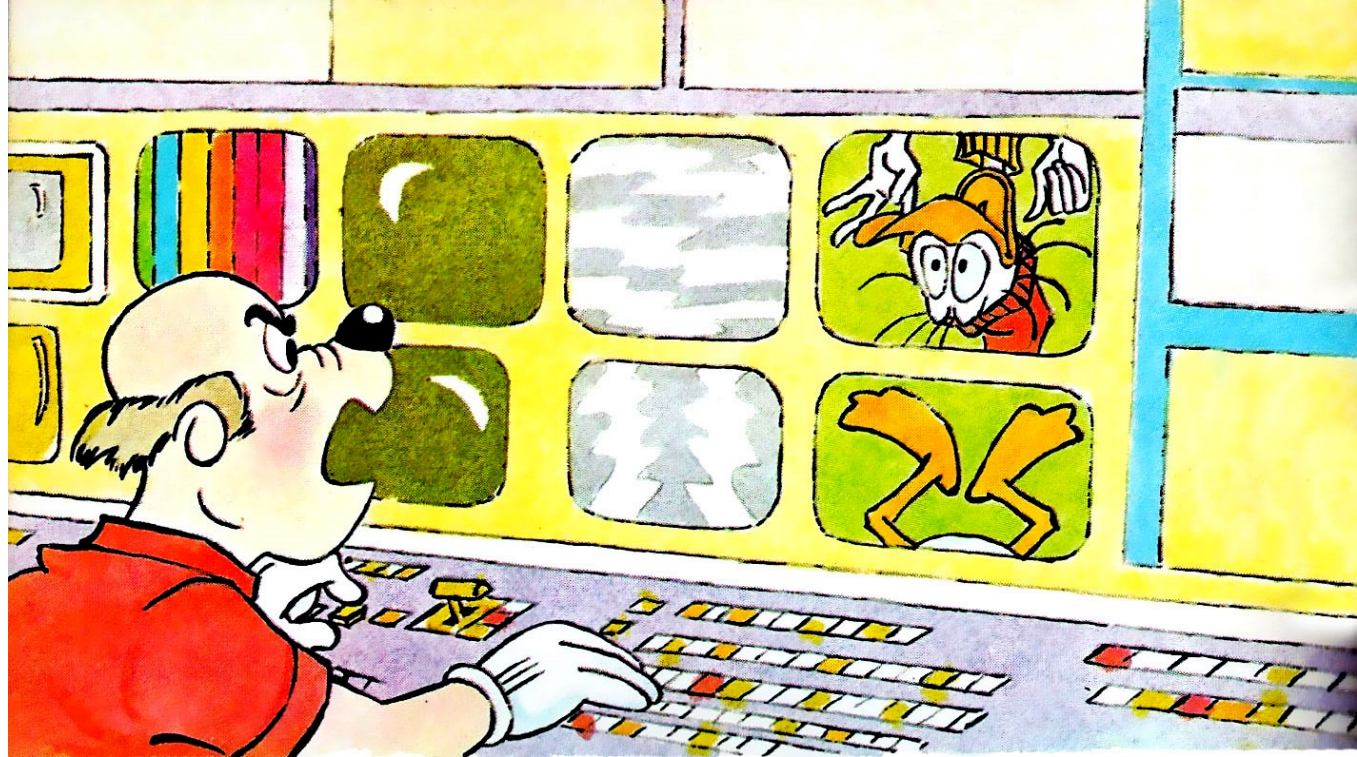
tores, como o preço dos materiais e o espaço que vai ter no estúdio para cada cenário.

O cenógrafo não trabalha sozinho. Geralmente, chefiava uma pequena equipe, que vai desde os profissionais que constroem as paredes (chamadas *tapadeiras*), os que montam e desmontam os cenários (num estúdio de novela, por exemplo, não cabem todos os cenários ao mesmo tempo, por isso eles são montados e desmontados, de acordo com sua utilização) até os decoradores.

Isso não quer dizer que seu trabalho seja simples. Pelo

contrário, montar e decorar um cenário é muito diferente de decorar uma casa, porque a imagem de televisão apenas parece ser uma reprodução fiel da realidade, mas não é. A câmera tende a aumentar as imagens no sentido lateral e diminuir a profundidade da imagem, fazendo as coisas que estão lá no fundo parecerem mais próximas do que na realidade estão.

Esse é apenas um dos detalhes que o cenógrafo profissional conhece, entre muitos, fazendo dele um profissional muito especializado.



O DIRETOR DE TV

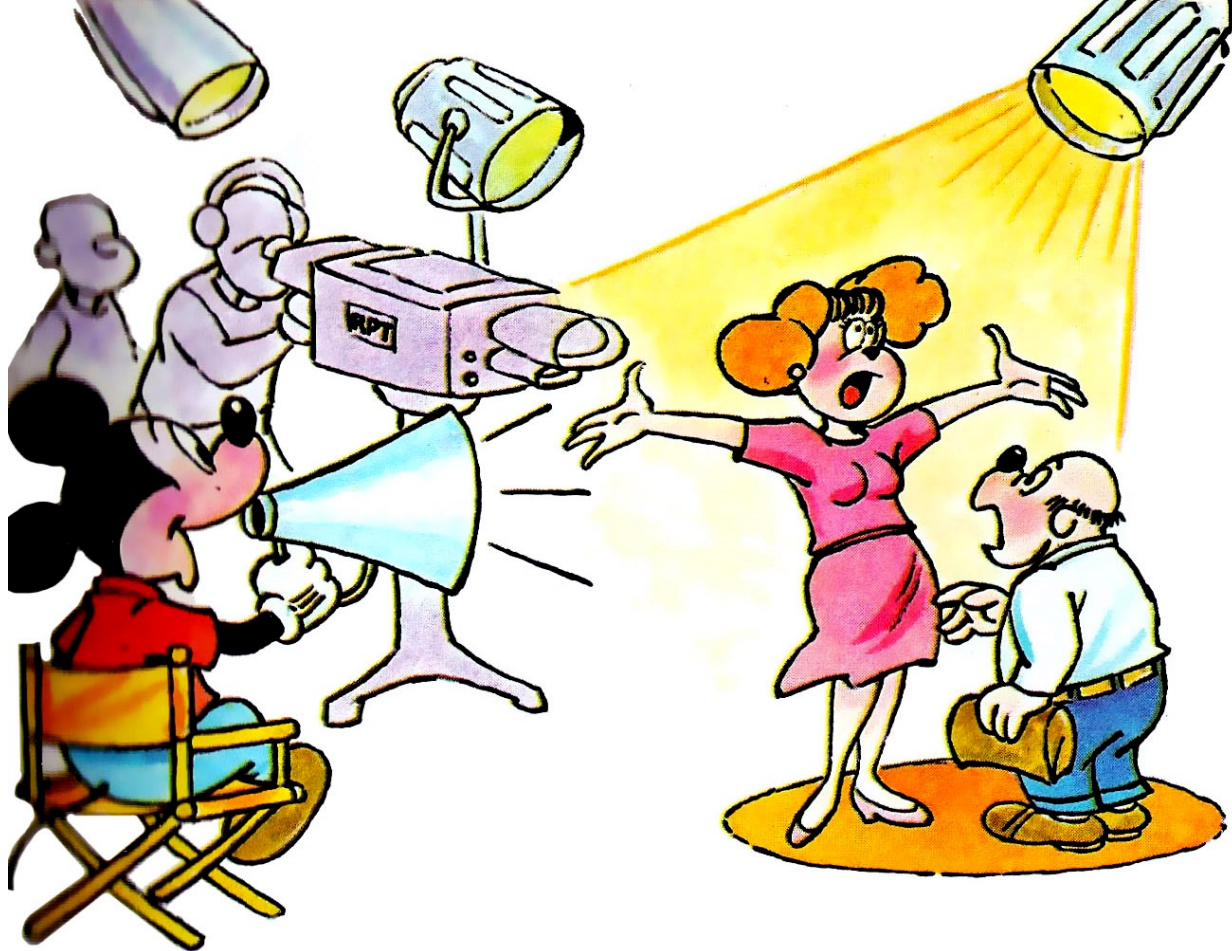
Todas as providências que envolvem a produção de um programa de televisão desembocam em duas saídas: a imagem que você vê e o som que você ouve.

Por isso, o nó central de qualquer programa de TV é a sala de corte (*switcher*, em inglês). É nela que trabalha o responsável pelas imagens que você recebe, o diretor de TV ou cortador.

Mesmo em programas visualmente simples, há sempre duas ou mais câmeras no estúdio captando imagens. Cada uma dessas imagens aparece em um monitor separado na sala de corte. O diretor de TV trabalha em frente a esses monitores, selecionando qual dessas imagens irá para o ar.

Quando a imagem de uma determinada câmera está no ar, acende-se uma pequena luzinha vermelha sobre a câmera, orientando quem está no estúdio. O câmera-man, ou operador de câmera, também vê a luz acesa. Quando a luz se apaga, ele tem liberdade para movimentar mais a câmera, buscando a próxima enquadração recomendada pelo diretor de TV — que fica em contato com os operadores de câmera, através de pequenos fones de ouvido.

Por essa responsabilidade e pela dificuldade que existe em controlar tanta coisa ao mesmo tempo, a função de diretor de TV geralmente é restrita a profissionais com anos de experiência em outras funções em televisão.



O DIRETOR

O responsável geral pelo programa é o diretor ou diretor geral (variando de acordo com cada emissora). É ele quem dá a última palavra, escolhendo os componentes de sua equipe e determinando qual deve ser o resultado final do trabalho.

Parte de sua função é coordenar o trabalho dos membros de sua equipe, e sugerir o ponto de partida do trabalho de cada um. É também o diretor quem determina onde serão colocadas as câmeras no estúdio ou nas locações, a intensidade de iluminação desejada, o tipo de cenografia e figurinos etc.

Nos seriados e novelas, cabe ao diretor decidir a movimentação dos atores, o tom de suas falas, o ritmo (mais rápido ou mais lento) de cada uma das cenas.

Seu trabalho é muito importante para dar unidade e ritmo adequados. Se, por um lado, o diretor não inventa o *que* os personagens dizem, é ele quem determina *como* eles vão dizer o texto, isto é, com a devida interpretação.

Como a televisão vem se sofisticando gradativamente, é cada vez mais raro ver um único diretor assinando um programa. O mais comum atualmente é a existência de um diretor principal, ao qual um ou mais diretores-assistentes estão subordinados.

OPERADORES

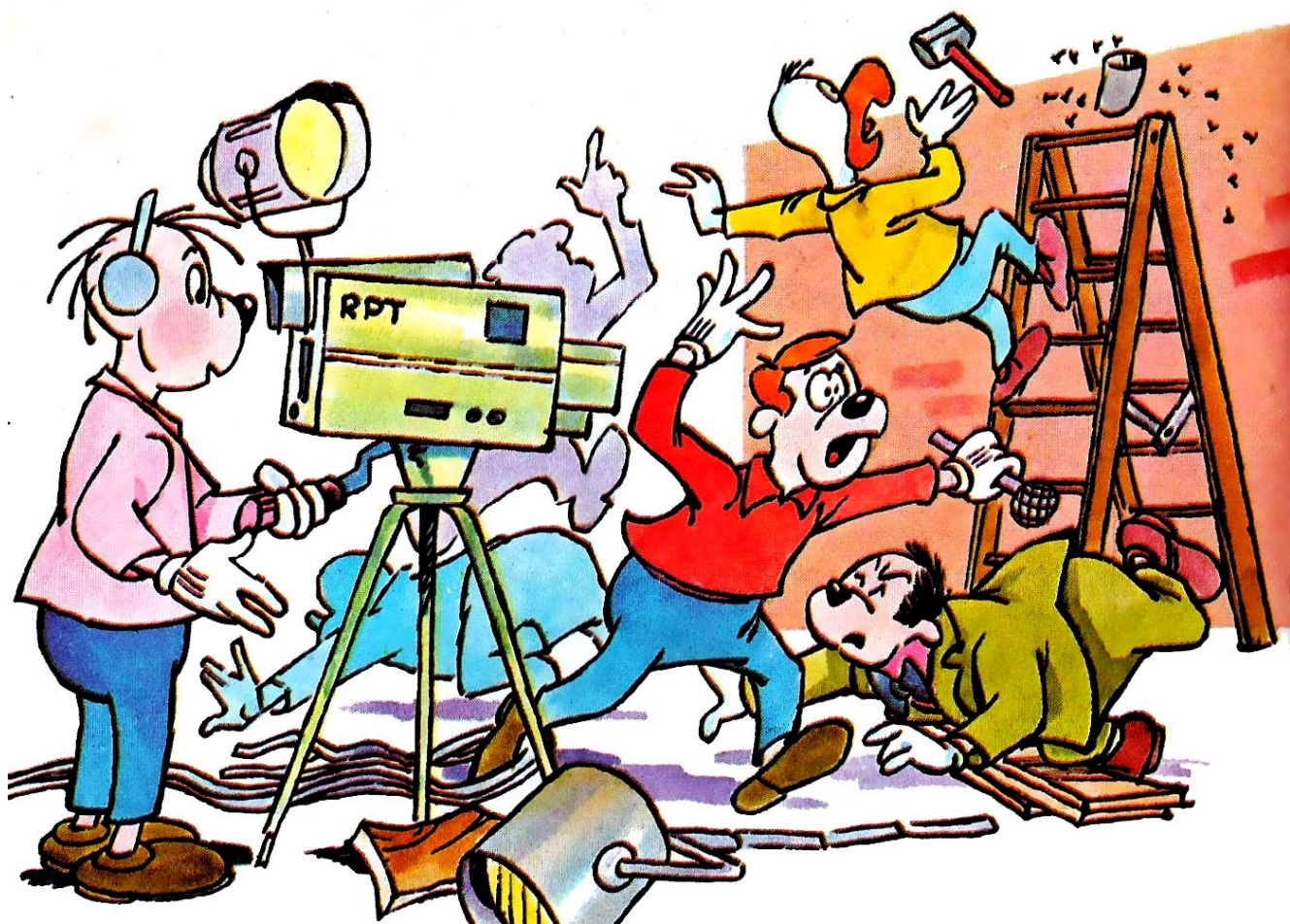
Existem diversas outras funções num estúdio de televisão. Muitos dos que trabalham são operadores: de câmeras, de microfones, de cabos de câmeras, entre outros equipamentos.

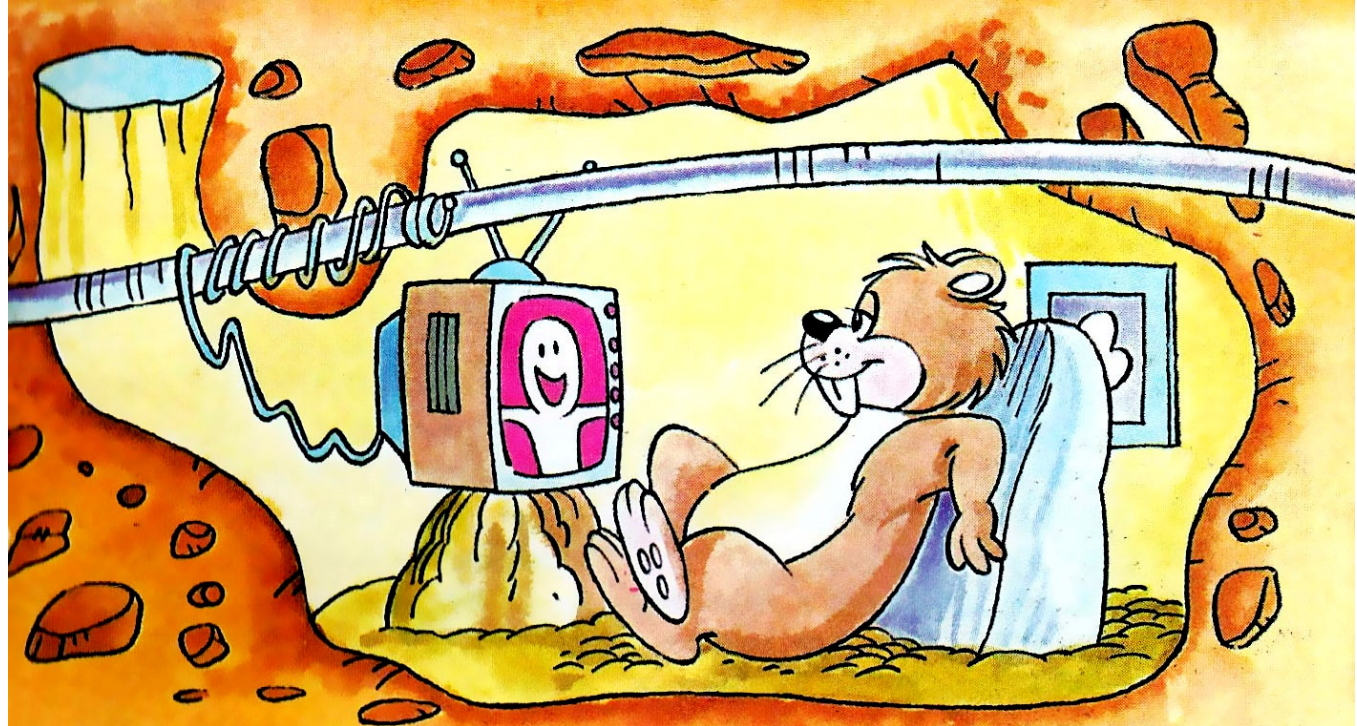
Além disso, existem os auxiliares de iluminação, de maquiagem, de cenografia e os assistentes de direção e de produção.

O fato dessas pessoas trabalharem na televisão geralmente é confundido com duas idéias que *não são verdadeiras*. Em primeiro lugar, o trabalho em televisão *não é* muito diferente de qualquer outro trabalho. As pessoas

têm uma rotina como os trabalhadores de qualquer outra área. E, em segundo lugar, nem todo mundo que trabalha em televisão ganha muito bem. O mercado de trabalho dos técnicos, radialistas, atores, músicos e jornalistas (as categorias mais envolvidas em rádio e TV) é como qualquer outro. Há quem tenha grandes salários, mas a maior parte dos profissionais está localizada em faixas de salários menores.

O maior problema, porém, é que o mercado de trabalho é mais reduzido e competitivo para as pessoas que trabalham em televisão do que em outras atividades, porque são poucas as emissoras no Brasil.





A TV POR CABO

A televisão por cabo é exatamente o que o nome diz: uma TV que, em vez de transmitir os sinais eletromagnéticos pelo ar, faz isso através de cabos subterrâneos — garantindo uma qualidade melhor de imagem.

A TV por cabo foi desenvolvida para regiões onde a recepção de TV fosse difícil — áreas cercadas por montanhas, por exemplo. Mas acabou se transformando numa TV diferente.

Apesar de não existir ainda no Brasil, nos EUA e Europa ela é muito desenvolvida, com diversas estações de TV por cabo.

Nesses lugares, qualquer um pode pagar uma taxa em dinheiro e ter, então, um cabo ligado a sua TV. Por ele, recebe a transmissão de canais

alternativos, isto é, que apresentam uma programação diferente da TV comum.

Em geral, apresentam filmes recentes — alguns que estão sendo lançados nos cinemas — além de gravações de shows e de peças teatrais.

Um dos mais importantes canais de TV por cabo do mundo é o “Disney Channel”, de Walt Disney Productions e que, embora inaugurado recentemente, já contava em 1985 com mais de 2 milhões de famílias-assinantes. O “Disney Channel” transmite diariamente todas as produções Disney.

A TV por cabo é um modo do telespectador controlar e utilizar a televisão como bem entender. Se você acha isso surpreendente, veja então o que pode fazer com sua TV e um videocassete.

VIDEOCASSETE

Uma das invenções mais revolucionárias da história da TV é o videocassete.

Esse aparelho funciona como o gravador cassette de áudio que você conhece. Só que, além dos sons, ele também reproduz imagens.

Você tanto pode comprar uma fita já gravada com filmes e programas de todo o tipo, como também pode gravar qualquer programa diretamente da TV (usando uma fita virgem).

Basta colocar essa fita no videocassete e assistir pela televisão aquilo que quiser.

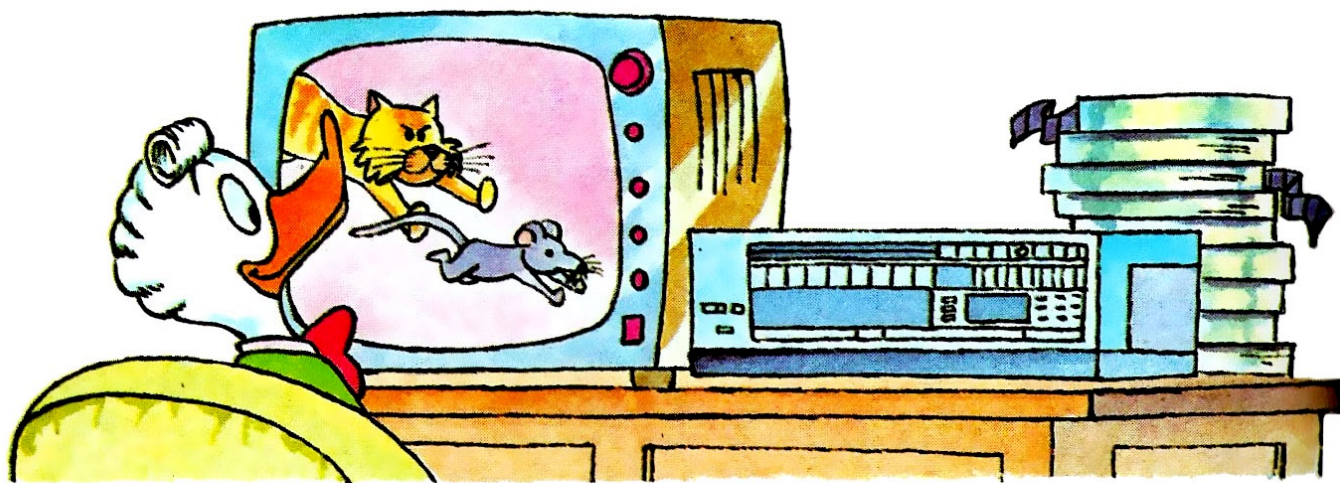
Os modelos mais modernos possuem um controle remoto que permite programar o cassete para que ele grave um programa mesmo quando você não estiver em casa, bastando determinar o canal e o horário que vai começar e terminar a gravação.

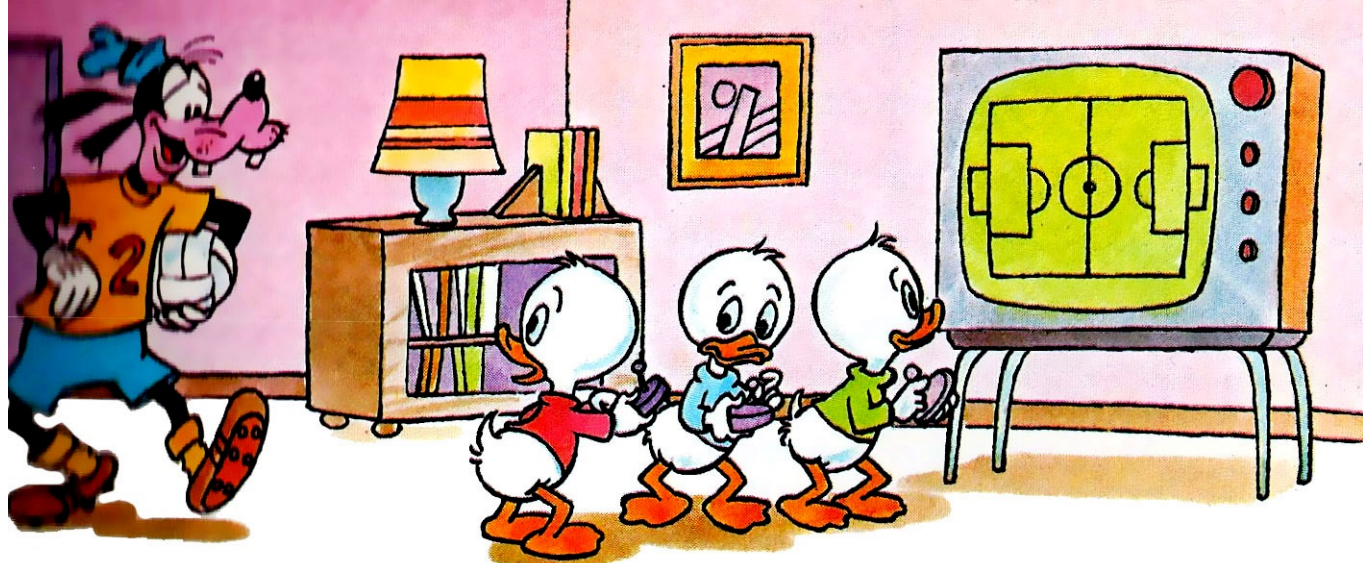
O videocassete faz com

que, pela primeira vez, o telespectador seja realmente "dono" da programação.

Mesmo quando uma cidade possui diversos canais de TV, a escolha é limitada às atrações que elas programam. Com um videocassete, você pode assistir à TV sem depender do que as emissoras resolvem apresentar. Tanto pode assistir a um programa que você gostou e gravou há um mês atrás como um filme relativamente recente que a TV comercial só vai apresentar dentro de alguns anos.

O videocassete, portanto, compete com as estações de TV. Se, por um lado, isso é um problema, também é uma grande fonte de lucro para produtores de shows e filmes, que cobram uma quantia elevada para reproduzir em fitas cassetes tudo o que é produzido, está sendo projetado ou já foi filmado.





VIDEOJOGOS

Os primeiros jogos eletrônicos surgiram no início dos anos 60, nos Estados Unidos.

A grande novidade, popularizada no Brasil com o nome de fliperama, agradou crianças, adolescentes e também adultos. Em pouco tempo, inúmeras casas de diversões eletrônicas se espalharam em todo o mundo.

A maioria das máquinas possui uma tela, semelhante à de um televisor, que transmite batalhas aéreas, navais, corridas de carro, perseguições e uma variedade de outros passatempos. Para participar das brincadeiras, basta colocar uma ficha na máquina, apertar alguns botões ou controlar alavancas.

O mais difícil é conseguir um lugar para jogar. Todas as casas de diversões estão sempre cheias e, se você é uma das pessoas que vivem enfrentando filas para conse-

guir brincar, agora sabe que esse problema já tem solução.

Estamos falando dos **video-games** (em inglês, porque a maior parte deles é importada) ou então dos **videojogos**, miniaturas dos jogos eletrônicos, que você pode brincar, usando a tela de seu próprio televisor.

Com os videojogos, você se diverte em sua própria casa, além de não precisar comprar fichas e mais fichas, cada vez que quiser jogar.

Uma das diversões que fazem mais sucesso é a série de jogos como o tênis, boliche, futebol, xadrez e até incríveis batalhas intergalácticas.

Você tanto pode jogar sozinho, como disputando com os amigos.

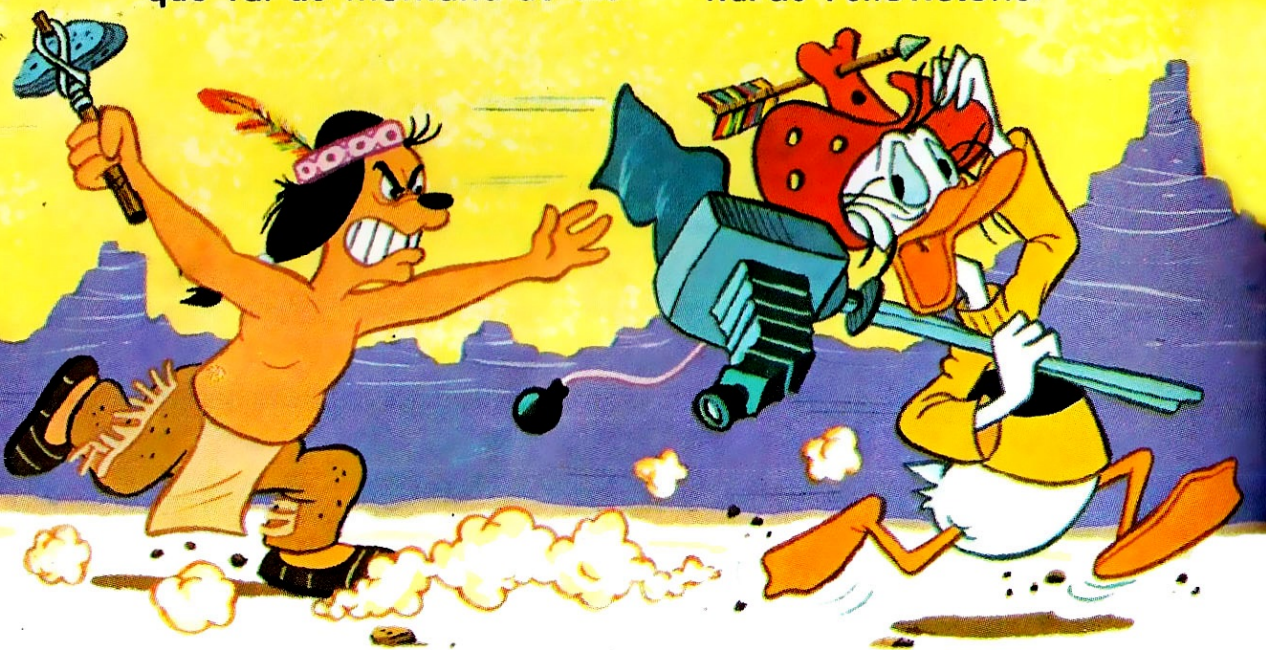
Uma coisa é certa: diversão não vai faltar, pois novos e emocionantes jogos estão sendo inventados.

O FOTÓGRAFO DO VELHO OESTE

Figuras típicas como índios, pioneiros, soldados, caçadores de ouro e outros tipos humanos do velho oeste fizeram parte do grande cenário que o fotógrafo americano William Henry Jackson (1843-1942) retratou. Ele fixou as imagens da realidade geográfica, geológica e humana do território que vai de Montana ao No-

vo México e da Califórnia ao Nebraska.

As milhares de fotos que Jackson tirou entre 1866 e 1885 foram reunidas no álbum *The Picture Maker of the Old West (O Retrartista do Velho Oeste)*. Seu trabalho foi tão importante que inspirou o Congresso americano a criar o Parque Nacional de Yellowstone.



CINEGRAFISTA FILMA SUA PRÓPRIA MORTE

O trabalho de um jornalista também pode, às vezes, tornar-se um depoimento histórico. É o caso, por exemplo, do cinegrafista Leonardo Henricksen que, no dia 29 de junho de 1973, estava filmando um motim militar no Chile, quando foi atingido e morto por dois

tiros.

Apesar de ferido, ele continuou filmando as cenas que constituíram o documento mais importante do processo militar para desvendar o motim. Os dois últimos minutos do filme de Henricksen registram os disparos que o mataram.

FEITICOS & FEITICÉIROS



A MITOLOGIA GRECO-ROMANA

Antigamente, os homens procuravam explicar suas origens, bem como a origem do mundo e das coisas, dos fenômenos naturais, através de lendas sobre as mais diversas divindades. O conjunto dessas lendas chama-se **mitologia**.

A fantástica mitologia grega, a mais rica de todas, não só inspirou os seus poetas, escritores e artistas, como também os romanos e todo o mundo ocidental.

Quando a civilização grega chegou à antiga Roma, junto foi a mitologia. Ali os deuses helênicos foram acolhidos e rebatizados com no-

mes latinos. Zeus passou a ser **Júpiter**, **Palas** virou **Minerva**, **Hera** ficou sendo **Juno**; **Hermes**, **Mercúrio**; **Cronos**, **Saturno**; **Ártemis**, **Diana**; **Hefestos**, **Vulcano**, e assim por diante. De resto, a mitologia grega foi enriquecida, ficando conhecida como a **mitologia greco-romana**.

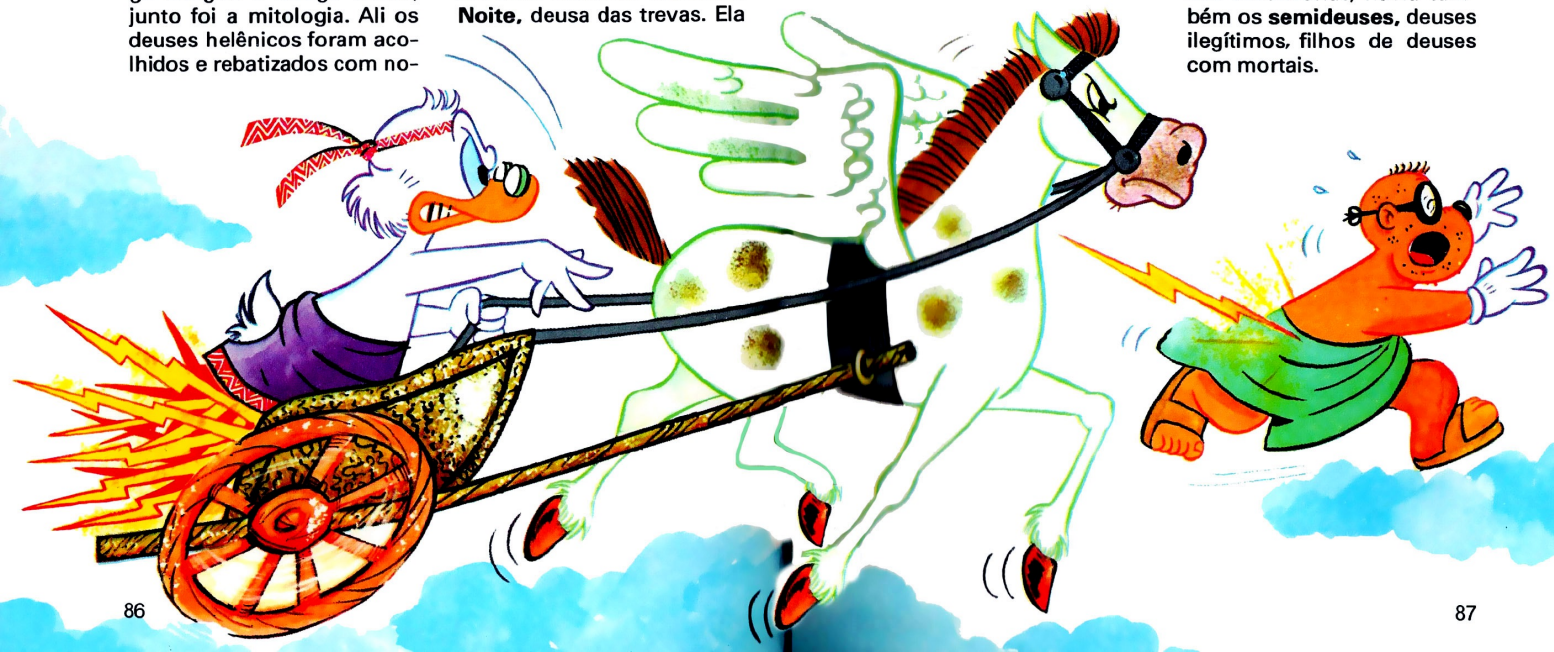
Essa mitologia diz que no princípio havia somente o **Caos**: nada era definido, todas as coisas estavam misturadas umas às outras. Sobre essa confusão reinava a **Noite**, deusa das trevas. Ela

desposou **Érebo**, o inferno, gerando o **Éter** e o **Dia**. O **Destino**, divindade cega, nascida do **Caos** e da **Noite**, era quem estabelecia tudo que acontecia no mundo; inclusive os deuses estavam submetidos a ele. A **Terra**, mãe universal, desposou **Urano** (o céu), nascendo então o **Oceano**, os **Titãs** e **Saturno**. Os Titãs revoltaram-se contra os deuses e tentaram alcançar o céu, colocando montanha sobre montanha, mas foram fulminados por **Júpiter**, filho de **Saturno**, que destronara o pai e se tornara o senhor

dos deuses. Ele deu o mar e o inferno respectivamente a **Netuno** e **Plutão**, seus irmãos, e passou a reinar do monte **Olimpo**.

Havia muitas divindades: celestes, terrestres, marinhas e infernais. Cada força ou criação da natureza tinha uma divindade que a governava. Mas doze eram os chamados **grandes deuses**: **Júpiter**, o deus supremo do **Olimpo**; **Juno**, esposa de **Júpiter**; **Netuno**, **Minerva**, **Apolo**, **Diana**, **Mercúrio**, **Vulcano**, **Vênus**, **Marte**, **Vesta** e **Ceres**.

Além das muitas divindades secundárias, havia também os **semideuses**, deuses ilegítimos, filhos de deuses com mortais.

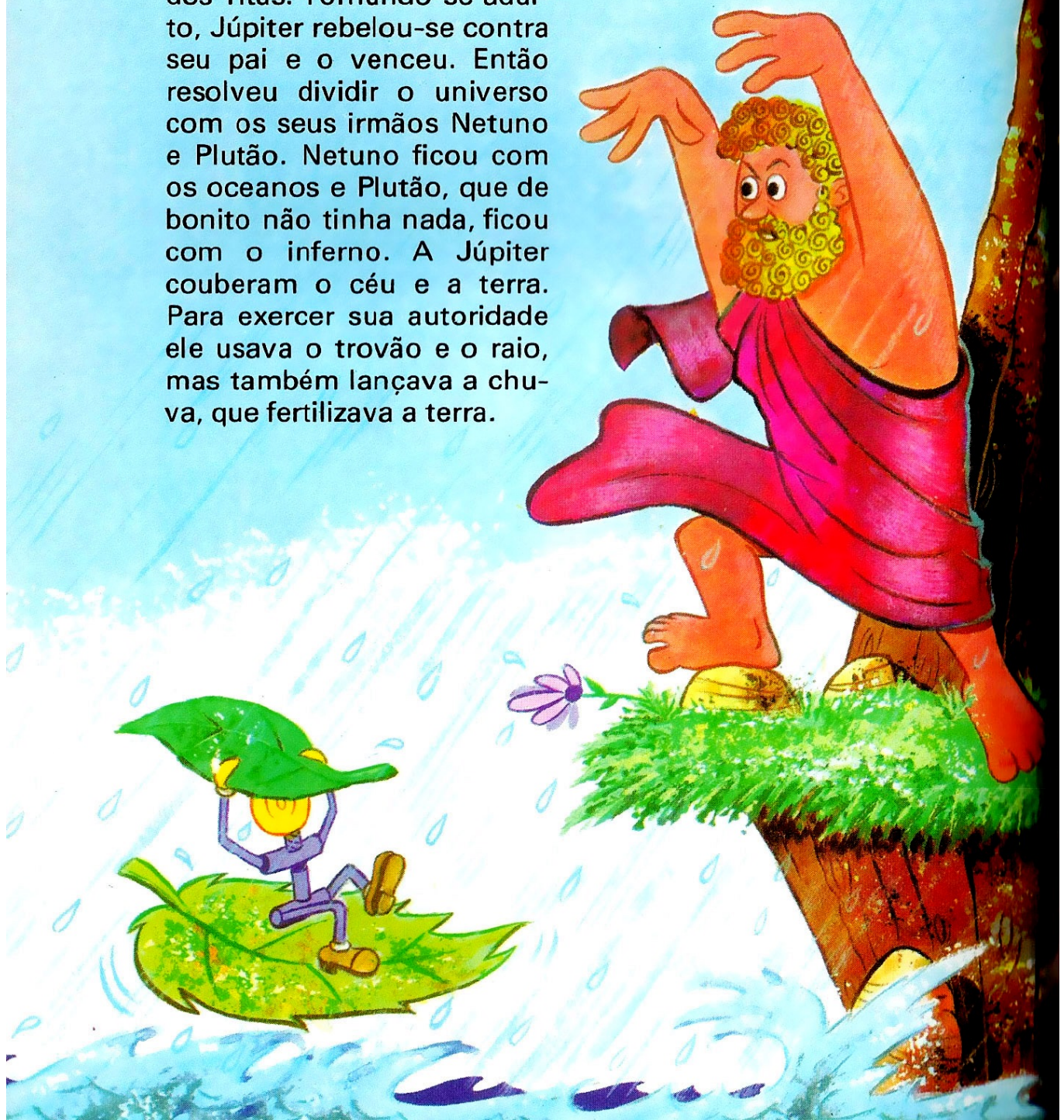


JÚPITER, O PODEROSO CHEFÃO

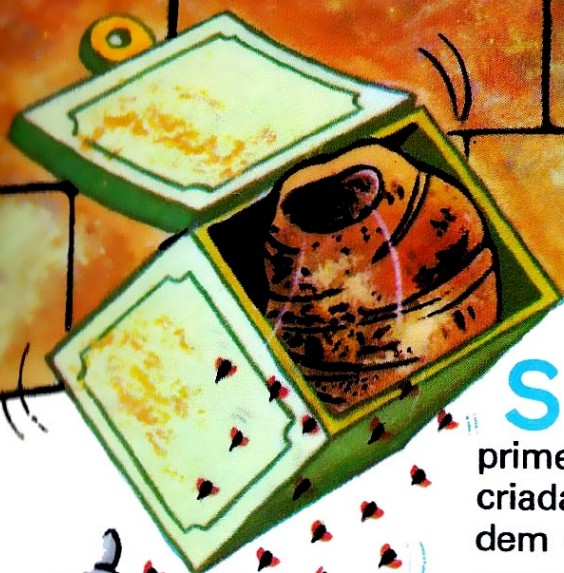
O monte Olimpo era sagrado pois era a morada dos deuses da mitologia grega. E o chefe deles era **Júpiter** ou **Zeus**, o mais poderoso dos deuses.

Júpiter era filho de Saturno e Réia, que eram da raça dos Titãs. Tornando-se adulto, Júpiter rebelou-se contra seu pai e o venceu. Então resolveu dividir o universo com os seus irmãos Netuno e Plutão. Netuno ficou com os oceanos e Plutão, que de bonito não tinha nada, ficou com o inferno. A Júpiter couberam o céu e a terra. Para exercer sua autoridade ele usava o trovão e o raio, mas também lançava a chuva, que fertilizava a terra.

Ele era o deus supremo, que dizia o que devia ou não devia ser feito, e castigava quem o desobedecia.



A CAIXA DE PANDORA



Segundo a mitologia grega, Pandora foi a primeira mulher da Terra, criada por Vulcano por ordem de Júpiter. Depois, Vênus deu-lhe a beleza e Minerva, a sabedoria. A intenção de Júpiter era punir Prometeu, que havia roubado o fogo do céu para animar os primeiros homens. Assim, enviou Pandora à Terra com uma caixa em que estavam encerrados todos os males.

Percebendo a armadilha, Prometeu não aceitou a caixa. Mas seu irmão Epimeteu, que se casara com Pandora, não resistiu à curiosidade e abriu a caixa, deixando escapar todos os males que passaram a flagelar a humanidade. No fundo da caixa só ficou a Esperança.

Dessa lenda ficou a expressão **caixa de Pandora**, que se usa em sentido figurado quando se quer dizer que alguma coisa, sob uma aparente inocência ou beleza, é na verdade uma fonte de calamidades.

O SACI-PERERÊ



Certa vez, quando andava pelo interior do Brasil, Maga Patalójika levou um tremendo susto, ela que gosta tanto de assustar os outros. Acontece que ela se embrenhou numa floresta à procura de algumas ervas mágicas, quando, de repente, ouviu um assobio. Mas, como o assobio vinha de longe, ela não ligou muito. E não é que, inesperadamente, apareceu diante dela um saci? Maga nunca tinha visto um saci e seus cabelos ficaram em pé quando ela deu de cara com aquele negrinho de uma perna só, gorro vermelho na cabeça e pito na boca. Até o assobio dele

tinha despistado a Maga, pois dizem que, quando o assobio do saci parece distante, é sinal de que ele está perto... e vice-versa. Gozando, não?

Só que a Maga não achou o saci nada engraçado: dando um grito de pavor, ela passou a mão na sua vassoura voadora, que estava estacionada ali perto, e, engatando logo a primeira... zum! — sumiu do mapa.

Enquanto isso, o saci ficou rindo a valer, todo satisfeito com o susto que havia dado na bruxa. É que o saci é assim mesmo: adora pregar peças nos ou-

tros. Gosta de assustar os caminhantes com o seu assobio misterioso, que ninguém sabe de onde vem. Diverte-se entrançando as crinas dos cavalos que ele costuma montar durante a noite até deixar os coitados pregados de cansaço. Como se isso não bastasse, vive fazendo diabruras dentro das casas, também: apaga o fogo, queima a comida, espanta o gado e, sempre que pode, dá um sustinho nos pobres viajantes que andam por caminhos ermos e distantes.

Interessante é que no folclore português existe tam-

bém um negrinho endiabrado como o saci; o que demonstra que a origem dessa crendice vem de longe, talvez até dos tempos de Roma e Grécia antigas, com seus duendes travessos. No Brasil não há menção ao saci nas crônicas dos tempos coloniais. Ele deve ter aparecido, portanto, no século XIX ou no fim do século XVIII, segundo o estudioso Luís da Câmara Cascudo.

Só uma coisa o saci não aprecia: andar pela água. Se a Maga soubesse disso, teria feito aparecer logo um "riozinho" do tamanho do Amazonas entre ela e o saci...

"DECIFRA-ME OU DEVORO-TE!"



A **esfinge** é uma figura da mitologia egípcia simbolizada por um monstro com cabeça humana e corpo de leão, com asas de pássaro ou cauda de serpente. Ainda hoje, há diversas estátuas de esfinges no Egito, mas a mais famosa de todas é a grande esfinge de Giza (ou Gizé), esculpida em rocha natural, e que servia de guardião da tumba do faraó Quéfren. Para proteger sua pirâmide dos demônios, esse faraó mandou construir uma esfinge colossal, repre-

sentando o deus do Sol levantante, Harmáquis, que, segundo a tradição, tinha forma de leão com cabeça humana.

A grande esfinge de Giza (2300 a.C.) tem 60 metros de comprimento por 20 metros de altura. A orelha tem quase 2 metros, o nariz 1,80 metro, e a boca, de sorriso enigmático, quase 2,5 metros. Entre suas patas dianteiras se localiza um pequeno templo.

Do Egito, a esfinge passou à mitologia grega. Era



também uma figura monstruosa, um leão de asas com cabeça de mulher, que vivia num rochedo perto de Tebas.

Segundo a lenda, a deusa Juno, indignada com Tebas, porque a jovem tebana Alcmena aceitara os galanteios de Júpiter, mandou o monstro para cima do monte Citeron. A todos que passavam por ali a esfinge propunha um enigma, ameaçando: "Decifra-me ou devoro-te!".

O enigma consistia em

responder qual era o animal que tinha quatro pés pela manhã, dois ao meio-dia e três à tarde. Sim, parece difícil, mas é evidente o seu sentido figurado. A resposta certa é o **homem**: pela manhã (isto é, quando bebê) ele engatinha; ao meio-dia, já crescido e forte, ele caminha ereto; e à tarde, velho e cansado, anda curvado, apoiado numa bengala.

Só Édipo conseguiu acertar a resposta e a esfinge, de tanta raiva, saltou do rochedo e morreu.

MINERVA, A DEUSA DA SABEDORIA

Nascida do cérebro de Júpiter, Minerva (ou Atena) era a deusa da sabedoria e das artes na mitologia grega. Presidia também, como Marte, às atividades guerreiras, mas sempre usando a razão, a calma e a sabedoria em lugar da violência e da força. Por essas qualidades ela era a deusa mais querida na Grécia, pois simbolizava o próprio ideal de inteligência do povo grego. Para cultuá-la, seus adoradores ergueram o templo Partenão. Mas homenagem maior lhe prestaram ao dar o nome da deusa a uma das grandes cidades da Antiguidade e um dos marcos mais importantes na história da civilização humana: Atenas.



O FOGO SAGRADO DE VESTA



Vesta (Héstia para os gregos), irmã de Júpiter, era a grande deusa protetora do fogo sagrado que ardia nos lares e nos altares dos deuses. Para ela os romanos construíram um templo, onde o fogo sagrado era guardado pelas vestais. Estas sacerdotisas jamais poderiam deixar extinguir-se o fogo sagrado, tão importante que era levado até nas expedições de guerra.

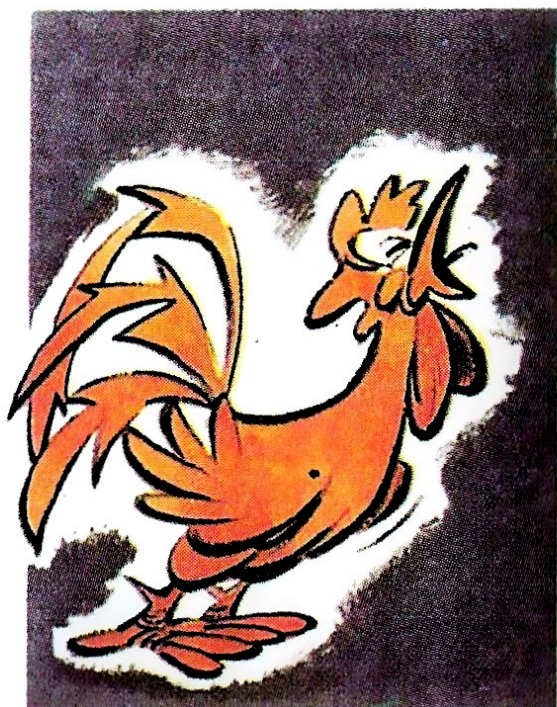
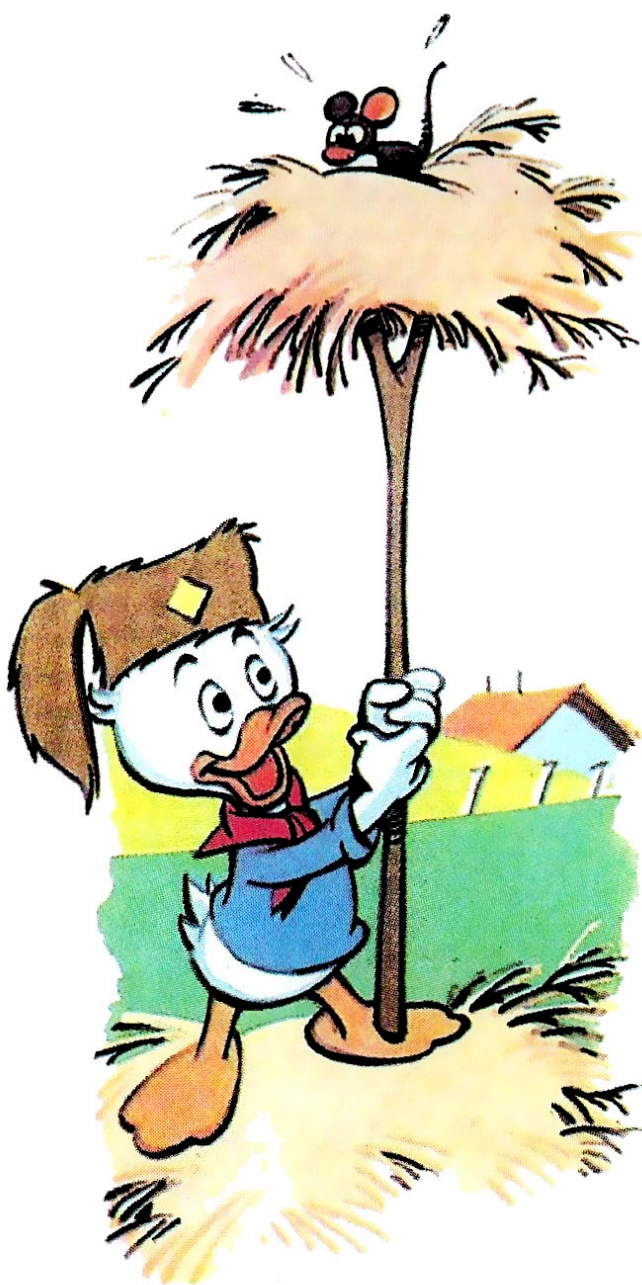
Protegida de Júpiter, Vesta era também o símbolo da santidade e da estabilidade da família.

SORTE & SUPERSTIÇÃO



SORTE E AZAR

Existem muitas superstições sobre sorte e azar espalhadas por esse mundo afora. Você conhece estas?



Dizem que: se um galo cantar durante uma tempestade, é sinal de que o tempo bom já vai chegar.



Se a palma da mão esquerda coçar, é sinal de que o dinheiro vai chegar. Mas se for a palma da mão direita, quer dizer que uma visita desconhecida vai aparecer.



Coceira na sola do pé é bom sinal. Você vai viajar para o exterior.



Passar por debaixo de uma escada ou abrir guarda-chuva em casa é sinal de azar.



Se você encontrar um grilo dentro de casa, ele vai trazer boa sorte, mesmo que você tenha o azar de encontrar, ao mesmo tempo, um gato preto entrando pela porta de sua casa. Mas existe muita gente que não acredita nessas coisas. Eles acham que...



... "ser supersticioso é que dá azar".



A PEDRA DE SORTE DOS PEIXES

Pedra de sorte é o nome popular de certos ossinhos encontrados em quase todos os peixes. São pedrinhas brancas que ficam dentro de bolsas localizadas junto ao ouvido, atrás dos olhos do peixe. Compostas quase que totalmente de carbonato de cálcio e fosfa-

to de cálcio, são usadas como amuletos pelas pessoas supersticiosas de muitas partes do mundo. Antigamente, acreditava-se que era um amuleto excelente na cura de cólicas. Seu nome científico é *otoliths*. Julga-se que é através delas que os peixes mantêm seu equilíbrio na água.



SIMPATIAS E SUPERSTIÇÕES

A palavra **simpatia** vem do grego **sym** = com, **pathos** = paixão, sofrimento. O termo significa afinidade, atração entre dois seres. Em magia, simpatia é o ato de atrair algo que se deseja, por meio de uma coisa semelhante ao que se de-

seja. Com este exemplo, você entenderá melhor: os dentes do jacaré são considerados protetores da dentição infantil. Para atrair, então, bons dentes, a credence popular manda a criança usar um dente de jacaré num colar ou pulseira. Dessa forma, busca-se atrair os bons dentes do jacaré, usando-se algo semelhante. No caso, o próprio dente do bichão.



Quanto à palavra **superstição**, seu significado é bastante conhecido: crença infundada, presságio sem base. Vejamos, então, algumas das muitas superstições ou simpatias do nosso e de outros povos:

— Antiga superstição ainda seguida por certos horticultores: "Plante flores durante a lua nova e elas sempre estarão florindo"



— Se quiser saber se é ou não amado pela pessoa que lhe interessa, pegue uma margarida e diga, a cada pétala que

arrancar: “Bem me quer, mal me quer”, até chegar à última. Aí você saberá se o seu amor é correspondido ou não.



— No fim do arco-íris você encontrará um saco de ouro.

— Ao avistar um arco-íris, enuncie um desejo três vezes e ele se realizará.

— Espirrar três vezes seguidas traz boa sorte, mas também poderá trazer uma decepção.

— Se você espirrar uma só vez, pense num desejo e ele se concretizará.

— Se você avistar uma estrela cadente, formule um desejo e ele poderá acontecer.

— Se uma aranha fizer uma teia à entrada da porta, é sinal de que vem visita.

— Se você vir uma aranha subindo por um fio, receberá boas notícias ou terá boa sorte.

— Também dá sorte ver uma aranha fiando uma teia pela manhã.

— Matar aranha à noite dá azar.

— Se você receber a visita de uma pessoa chata e quiser que ela vá embora logo, coloque uma vassoura atrás da porta, de ponta-cabeça (**a vassoura**, não você).

— Quem mata um gato tem sete anos de azar.

— Solteiro que pisa em rabo de gato não casa nos doze meses seguintes.

— Cabeça de alho no bolso afasta feitiço e malefícios. Isso porque os fantasmas, demônios & cia. não suportam cheiro de alho.

— Sal derramado na mesa é mau agouro. É que o sal representa a conservação das coisas, e, sendo inutilizado, sugere

o contrário, isto é, o fim da vida.

— Não se deve servir refeições quando há treze pessoas à mesa. (Superstição que vem da última ceia de Cristo, quando eram treze os comensais. Esta crença era tão forte que não se acharam decretos romanos antigos ditados num dia 13.)

Quando o cão uiva, está

chamando desgraça. Para “cortar” esse mau presságio, é preciso dizer: “Todo agouro para cima do teu couro”.

— Galo cantando fora de hora é moça fugindo, incêndio, inundação ou desmoronamento.

— Cachorro cavando com o focinho virado para fora anuncia dinheiro.



Cachorro deitado com as pernas dianteiras cruzadas é sinal de boa sorte.

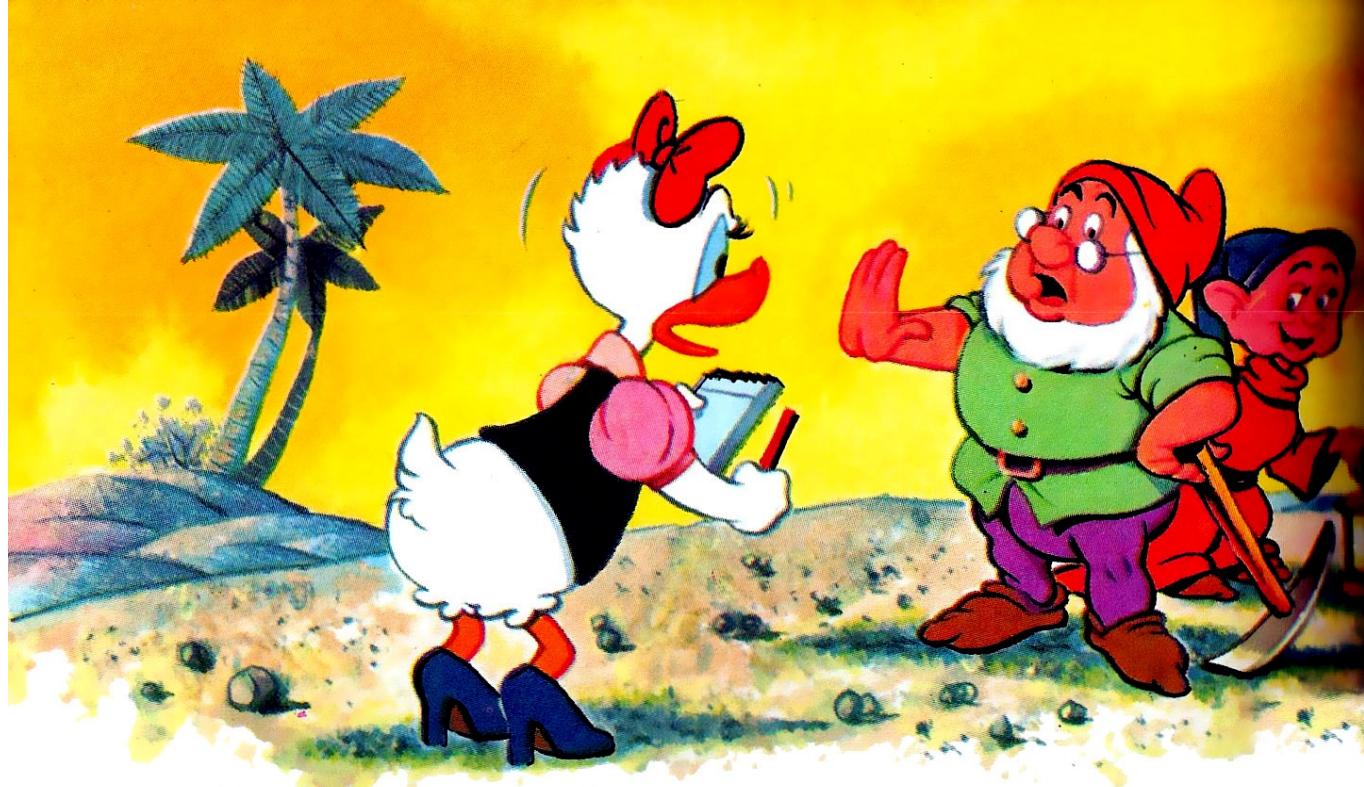
Não levante o cachorro pelas orelhas, que ele fica covarde. (Além de **doer** um bocado, não é mesmo?)

Não puxe pela cauda o seu cão, que ele vira fujão.

Cachorro desconhecido seguindo a gente é sinal de felicidade pela frente.

Para se curar úlcera ou ferida braba é só fazer uma promessa de oferecer um belo jan-

tar aos cachorros. Deve-se juntar uma boa quantidade de comidas gostosas, colocando tudo, bonitinho, sobre uma toalha estendida no chão, em pratos e travessas. A cachorrada dos arredores será devidamente convidada, encarregando-se do quebra-quebra final das louças. (Não sabemos por quê, mas esta é a simpatia favorita do Pluto, do Banzé, do Viralata, do Fiel, do Joca. É o tipo da supersti**CÃO** que eles adoram!)



MULHER E PADRE NÃO ENTRAM

Se existe uma superstição que a Margarida detesta, é a que diz: “Mulher e padre não entram em mina”. Pudera, né? Tipo da credence antipática... principalmente para as mulheres!

Mas... de onde veio essa idéia? Dos próprios mineiros que trabalham no subsolo e tradicionalmente conservam essa superstição em inúmeros países. Não se chegou a um acordo, entretanto, sobre o **motivo** dessa credence. Há várias interpretações: alguns acham que é porque as mulheres distraíam a atenção dos mineiros, causando acidentes. Outros dizem que é porque os mineiros trabalhavam quase nus, devido ao calor nas minas, e que a presença

feminina aí causaria embaraços de parte a parte. E ainda há os que acreditam que é porque as mulheres dão azar, impedindo que o filão de minério seja logo encontrado. E os padres? Talvez por analogia: por usarem batina, que lembra a saia.

Um dirigente da mina de ouro de Morro Velho (MG), Cecil Jones, declarou que, em mais de 140 anos de operações, a tradição de não deixar mulher — nem padre — entrar foi mantida. E a superstição continua: duas jornalistas foram impedidas de visitar as obras do metrô de São Paulo, pelos operários, que não queriam que elas entrassem nos túneis. Opinião da Margarida sobre tudo isso: — BAH!

AS QUERMESSES

Com a sorte incrível que possui, o Gastão é o terror das quermesses: os donos das barracas tremem quando avistam nosso amigo. Pudera! Por onde ele passa, leva todos os prêmios.

Mas... como será que começou essa história de quermesse? E por que esse nome estranho? É que ele vem da língua flamenga: **kerkmesse**. Virou **kermesse** em francês e **quermesse** em português. Sua origem está ligada à religião: era a festa do santo padroeiro da paróquia ou o aniversário da consagração da igreja.

Com o tempo as quermesses foram perdendo o cunho religioso e no fim da Idade Média já estavam até se tornando escandalosas. A tal ponto que, pelo século XVI, Carlos V proibiu, sob severas penas, que as festas durassem mais que um dia. Mas esse édito, de 1531, não tardou a ser esquecido.

Hoje, em algumas aldeias da Europa, ainda se realizam grandes procissões ligadas a esses festejos, como em Mons e Antuérpia, na Bélgica. No Brasil, as quermesses acontecem em geral com as festas de junho, especialmente no dia de São João; com barracas de sorteios, jogos com prêmios, paus-de-sebo.



SISTEMAS PARA AJUDAR A SORTE

Como nem todo mundo tem a sorte do Gastão, muitos espertinhos trataram de inventar sistemas para "ajudar" a sorte. O mais comum é o chamado, em inglês, *doubling up*, ou seja, **dobrada**. Ela se baseia no seguinte: quem perde a primeira aposta deve dobrá-la na vez seguinte e continuar dobrando, até vencer. Dessa forma sempre acabará, segundo os teóricos do negócio, recuperando sua soma inicial. Mas a coisa não é tão simples assim... senão todo mundo seria Gastão, né?

Esse e outros sistemas de perseguir a sorte são baseados na chamada **lei das pro-**

habilidades. Ou seja: os acontecimentos casuais, com o transcorrer do tempo, acabam se igualando. Por exemplo: se você jogar uma moeda para o alto mil vezes seguidas, é **muito provável** que o lado **cara** saia dez vezes seguidas. E, se você jogar a moeda mais mil vezes, também é muito provável que dê **coroa** dez vezes seguidas.

É claro que também poderá acontecer o inesperado: em mil vezes não dar **nenhuma** seguidinha, nem de cara nem de coroa. Mas isso seria bem mais difícil de ocorrer do que dar dez vezes seguidas cara ou coroa.

Gozado, não é mesmo?



O IMPORTANTE É COMPETIR



A gazela dorminhoca

A final da corrida dos 100 metros rasos para mulheres iria começar em alguns instantes. Naturalmente, todas as atletas estavam nervosas, inquietas. Menos uma: Wilma Rudolph.

— Wilma, acorde! — chamou o seu técnico Ed Temple.

Ela esfregou os olhos e resmungou:

— Pra quê?

— Está na hora da corrida, Wilma — explicou o técnico.

Meio mal-humorada, ela levantou-se e foi para a pista do Estádio Olímpico de Roma.

— Ela é sempre assim — contava Ed Temple aos que se espantavam com sua tranquilidade. — Parece não ter nervos. Mas, na hora da corrida, ela se transforma numa explosão.

Alta, magra, elegante, Wilma — a gazela negra — concentrou-se e, como Ed previra, explodiu com a força de um torpedo.

Durante onze segundos, o tempo recorde que gastou para cumprir o percurso, ela só pensou em ganhar aquela corrida, que tinha tanto significado pessoal.

Era, de certa forma, uma vitória contra todas as dificuldades que sofrera na vida, desde que nascera numa pequena cidade norte-americana, no Estado de Tennessee, 20 anos atrás. Seus pais, muito pobres, tiveram 17 filhos. Como os irmãos, Wilma passara fome e fora uma criança doente. Com 12 anos, teve que



ser internada por causa de um problema nos ossos, o que a impedia de caminhar.

Quase ficara parálitica. E agora, nas Olimpíadas de 1960, Wilma superava tudo isso. Ganhou facilmente a corrida dos 100 metros — e também a de 200 e o revezamento de 4 x 100.

Com três medalhas de ouro, transformada na maior velocista da história do atletismo, Wilma foi festejada por Ed e por todos os companheiros de equipe. Nada mais justo. Mas ela nem ligou. No meio das comemorações, pediu licença, saiu da sala e foi tirar uma soneca...

“Eu sou Clay, o maior”



Ele sempre se considerou o melhor do mundo. No começo, todos achavam que, por causa de afirmações como essa, aquele desconhecido lutador de 18 anos que integrava a equipe de boxe dos Estados Unidos nas Olimpíadas de Roma,

em 1960, não passava de um fanfarrão atrevido.

Mas, depois de algum tempo, foi preciso reconhecer: Cassius Marcellus Clay foi mesmo o maior pugilista de sua época e talvez de todos os tempos.

Suas glórias começa-

ram justamente nos Jogos Olímpicos de Roma. Embora poucos já tivessem ouvido falar dele, Clay conquistou com muita facilidade uma medalha de ouro na categoria dos meio-pesados.

Após as Olimpíadas, ele se tornou profissional. E em 1964, na cidade norte-americana de Miami, nocauteou Sonny Liston, tornando-se campeão mundial. Mais tarde, perdeu o título fora do ringue — naquela altura,

Clay enfrentava problemas com o governo dos Estados Unidos por se recusar a servir o Exército. Então, resolveu mudar de nome: passou a se chamar Muhammad Ali. — Ainda sou o maior do mundo — afirmava.

E provaria isso duas vezes, recuperando sua posição em memoráveis lutas contra George Foreman e Leon Spinks. Clay podia ser fanfarrão, mas nunca houve um lutador como ele.

O guarda do imperador

Um avião pousou no aeroporto de Roma e dele desceu um estranho passageiro. Embora magrinho e de aparência frágil, seu uniforme de gala, coberto de condecorações, dava-lhe um ar solene e respeitável.

Cheias de curiosidades, algumas pessoas se aproximaram do misterioso visitante.

— Desculpe, mas quem é o senhor?

Ele aqueceu o quepe e respondeu orgulhoso:



— Meu nome é Abebe Bikila. Sou oficial da guarda do imperador Hailé Selassié, da Etiópia. E vim a Roma para ganhar a maratona.

As pessoas, naturalmente, precisaram conter um risinho de ironia. Que fosse da guarda de um imperador africano, vá lá. Mas ganhar a maratona? Devia ser piada.

Quando a corrida começou, alguns dias depois, muitos outros voltaram a rir. Enquanto todos os atletas calçavam

sapatilhas de corrida, indispensáveis para uma prova duríssima de mais de 40 quilômetros, Abebe Bikila estava simplesmente descalço.

— Ele é um louco — pensaram.

Pois todos se enganaram. Bikila venceu a maratona com o tempo recorde de 2h15m16s2d — que baixaria mais nas Olimpíadas de Tóquio, em 1964, quatro anos depois, ao conquistar o bicampeonato. Só que, dessa vez, não foi descalço.

Tóquio, 1964

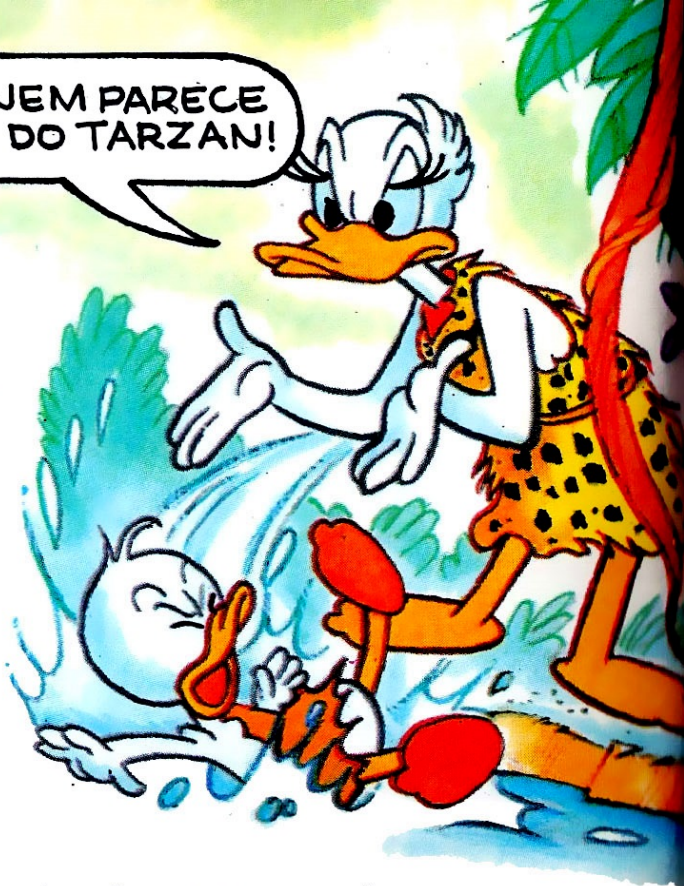
XVIII Jogos Olímpicos



Se Roma projetou Cassius Clay, Tóquio, em 1964, revelaria outro futuro campeão mundial de boxe: o também norte-americano Joe Frazier. Nessas primeiras — e até agora únicas — Olimpíadas realizadas no Extremo Oriente, outros atletas dos Estados Unidos brilharam intensamente.

Um dos grandes campeões de Tóquio, por

VOCÊ NEM PARECE
FILHO DO TARZAN!



exemplo, chamava-se Bob Hayes. Corredor muito rápido, alcançou uma marca que se tornaria lendária: fez o tempo de 10 segundos cravados na prova de 100 metros rasos, que dá ao seu ganhador o título de “homem mais rápido do mundo”.

Em outra corrida — a de 10 mil metros, feita para fundistas, isto é, para atletas de muito fôlego e resistência —, houve uma surpresa. Batendo todos os favoritos, o também americano Billy Mills ficou com a medalha de ouro. Billy Mills era um índio sioux.

O atleta mais premiado seria ainda dos Estados Unidos: Don Schol-

lander, que recebeu quatro medalhas de ouro em natação. Don era filho da artista que fizera o papel de Jane, a companheira de Tarzan. E quem era o Tarzan? Ninguém menos do que Johnny Weissmuller, o antigo campeão olímpico de natação.

Uma “lembrancinha” cara

Você já viu que muitos conceitos olímpicos, considerados imutáveis pelo nosso saudoso barão, acabam sendo modificados pelo tempo.

Foi assim com a presença das mulheres no esporte e também aquela história de que o impor-

tante não é vencer e sim competir.

Mas um princípio permanece e certamente não será esquecido jamais: um atleta deve ser leal. Ou, do contrário, não fará jus a esse nome.

Em 1964, nas Olimpíadas de Tóquio, a nadado-



ra Dawn Fraser, da Austrália, perdeu tudo porque se esqueceu disso.

Ela acabara de conquistar o tricampeonato nos 100 metros, estilo livre, melhorando cada vez mais o seu tempo: 1m02s0d em 1956, 1m01s2d em 1960 e fi-

nalmente 59s5d em 1964, batendo assim o recorde mundial.

Dawn ficou tão feliz que resolveu passear e conhecer os pontos turísticos da capital japonesa. Aí, num momento de descuido, resolveu levar como “lembrança” uma valiosa estatueta de um templo religioso. A polícia a apanhou e foi o maior escândalo.

Resultado: o Comitê Olímpico Australiano decidiu suspendê-la e ela — a maior nadadora de seu tempo — nunca mais pôde competir.

O urso vermelho

Os apreciadores de luta livre, sempre que viam o russo Alexander Medved em ação, garantiam:

— Ninguém consegue vencer o Urso.

E o Urso — que, em russo, se diz Medved — confirmava a previsão, com seus adversários caindo no chão, um depois do outro.

Fortíssimo e muito hábil tanto para aplicar

golpes como para escapar deles, Medved, o Urso Vermelho, ganhou a medalha de ouro em luta livre nas Olimpíadas de Tóquio, México e Munique. E jamais perdeu qualquer combate.

Engraçado que ele não era um brutamontes, como a gente poderia imaginar. Até pelo contrário. Medved sempre primou pelos bons modos e pelo

hábito de sorrir educadamente para as pessoas. Na luta livre, porém, não perdoava.

Certa vez, em 1963, a televisão soviética transmitia uma programação de luta livre internacional. A luta final seria entre Medved e o campeão da Finlândia. Mas as lutas preliminares duraram mais do que o previsto, o que deixou o pessoal da TV desesperado: às 9 da noite, em ponto, te-

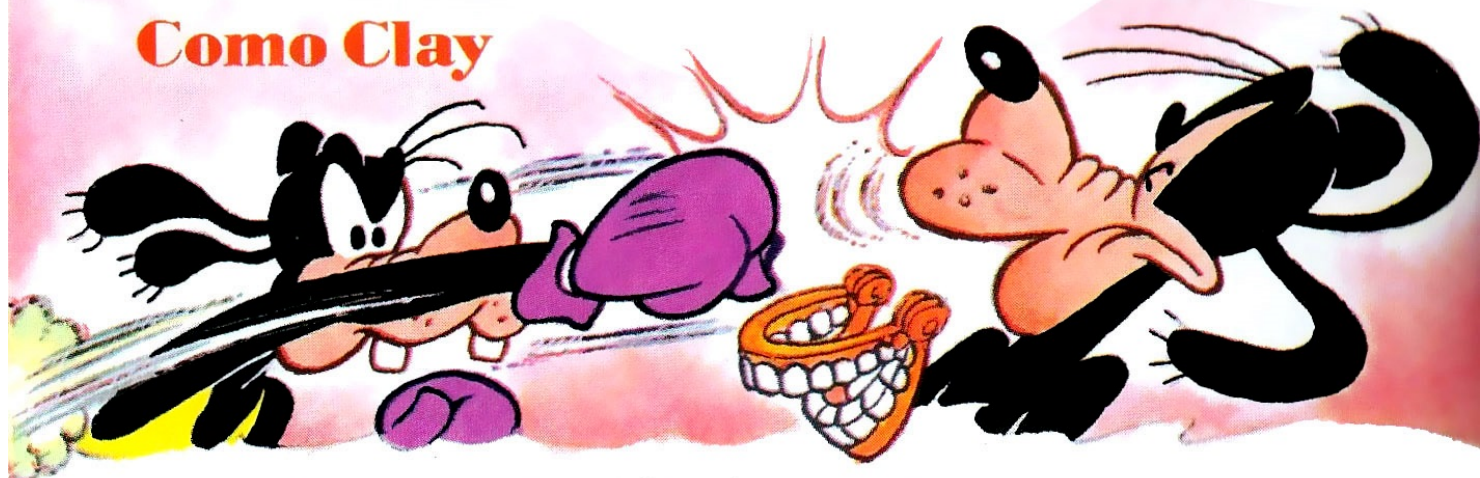
ria que entrar no ar um outro programa.

Medved e o finlandês começaram a lutar 3 minutos antes das 9 horas.

— Por favor, Medved — gritou-lhe o apresentador. — Você tem apenas 3 minutos.

Três minutos depois, o campeão da Finlândia estava batido. Afinal, como um homem educado, Urso não deixaria de atender a um pedido que lhe haviam feito.

Como Clay



Depois de Cassius Clay, que boxeador fantástico os Estados Unidos mandariam às Olimpíadas? Era o que se perguntava em Tóquio. E a resposta não demorou: Joe Frazier, um fortíssimo pugilista, ganharia a medalha de ouro na categoria peso-pesado.

Como Clay, Frazier logo se tornaria profissional e campeão do mundo. Ele conquistou o título pela primeira vez em 1968, conservou-o em 1970 e só foi perdê-lo em 1973, ao ser derrotado por George Foreman numa rápida luta: ele caiu logo no segundo assalto.

Será possível?



Quando começaram as Olimpíadas de Tóquio, os especialistas do mundo inteiro diziam que tudo poderia acontecer em termos de recorde, menos uma coisa: alguém correr os 100 metros rasos em 10 segundos cravados.

— Isso é *ci-en-ti-fi-ca-men-te* impossível — ga-

rantiam todas as pessoas.

Realmente parecia impossível. Mas Bob Hayes, um extraordinário velocista norte-americano, demonstrou que, no esporte, nada é impossível. Tanto que quatro anos depois, outro americano, Jim Hines, superava Bob. E corria em 9s9d.

México, 1968

XIX Jogos Olímpicos

A Cidade do México está erguida a 2 260 metros de altitude. E daí? Bem, esse é um dado muito importante para o esporte. Numa altitude dessas, o ar é rarefeito — quer dizer, ele existe em menor quantidade do que ao nível do mar,

como no Rio de Janeiro.

Com o ar rarefeito, a resistência humana fica menor. Isto é: a gente se cansa com maior facilidade. Numa Olimpíada, como a de 1968, no México, isso representa o seguinte: os atletas rendem menos em provas longas

(como nos 10 mil metros) e tornam-se muito melhores em competições curtas.

O resultado foi que, no México, houve índices fracos nas competições para fundistas e marcas excepcionais nas provas de resistência e velocidade. Nada menos de 88 recordes foram quebrados. No salto triplo, o soviético Viktor Saneev pulou 17,39 metros. Nos 100 metros, o americano Jim Hines superou a barreira dos 10 segundos, correndo em 9 segundos e 9 décimos. E um outro americano, Robert Beamon, conseguiu uma façanha incrível: no salto em distância, alcançou a extraordinária marca de 8,90 metros, insuperável por anos e anos.

Tanto Hines como Beamon eram negros e, a exemplo de outros atletas, aproveitaram as Olimpíadas para lembrar ao mundo a luta que pessoas de sua raça estavam tendo nos Estados Unidos em favor de melhores condições de vida.

Cada vez que um deles recebia uma medalha, levantava os punhos em sinal de protesto.

(Imagine só o que não diria o nosso barão!)

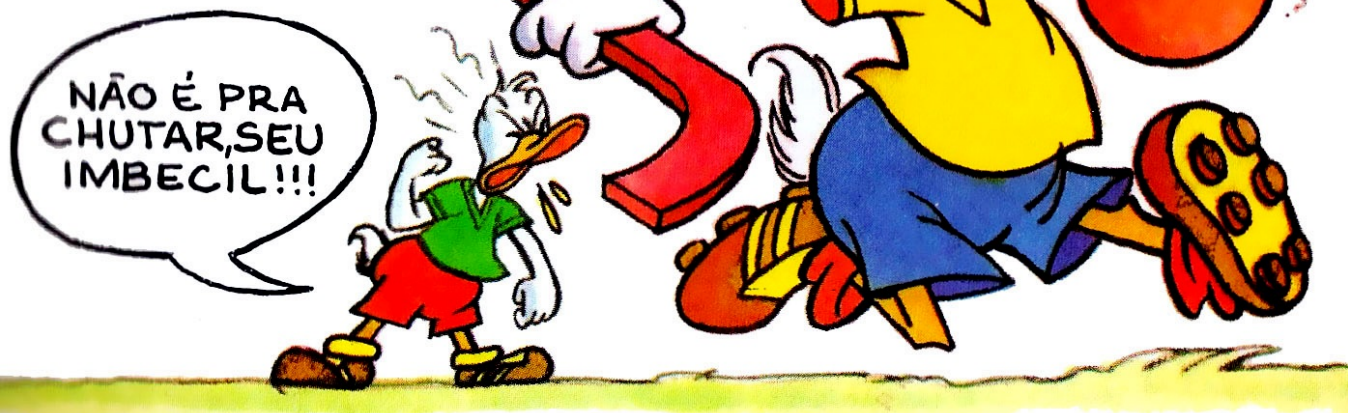
Mas nem só de protestos viveram as Olimpíadas mexicanas, por sinal, muito bem organizadas. Pela primeira vez, a indústria moderna esteve a serviço do esporte. Foram introduzidas pistas de tartan (um material sintético superior ao piso de terra), computadores, cronômetros eletrônicos e marcadores com células fotelétricas. O esporte, a final, aperfeiçoava-se fora de campo.



ESPORTES OLÍMPICOS



hóquei



A relação dos países campeões de hóquei, pelo menos aos olhos de um brasileiro, é a mais exótica possível. Desde que esse esporte foi incluído na programação dos Jogos Olímpicos, em 1908, após um breve predomínio inglês, sabe para quem ficaram as medalhas de ouro? Sete vezes para a Índia. Duas para o Paquistão. E uma para a Nova Zelândia. (É verdade que, em 1972, a Alemanha Ocidental ganhou o torneio, vencendo os paquistaneses numa final tumultuada.)

Mas a explicação para isso é relativamente simples. Esporte de origens

remotíssimas — dizem que um jogo bem semelhante a esse já era conhecido na Pérsia há 4 mil anos —, o hóquei foi difundido pelos ingleses em suas colônias asiáticas do século passado. E, não se sabe bem por que, a novidade pegou. Desde então, transformou-se no esporte nacional de países como a Índia e o Paquistão.

Curioso: o hóquei tem muitas semelhanças com o futebol. Eis suas regras principais:

O campo é de grama (existe também hóquei sobre patins e hóquei sobre o gelo, ambos bastante populares nos Estados

Unidos). Mede 91,50 m de comprimento por cerca de 55 m de largura.

- Os gols têm uma extensão de 3,66 m e 2,14 m de altura.

- Há onze jogadores de cada lado.

- A bola, de couro, é pequena: pesa entre 156 e 163 gramas (a de futebol deve ter entre 396 e 453 gramas).

- Mas o hóquei não se joga com os pés. A bola é impulsionada por um bastão.

- Só o goleiro usa os pés, embora esteja proibido de se atirar ao chão para defender a bola.

- Existe o impedimento.

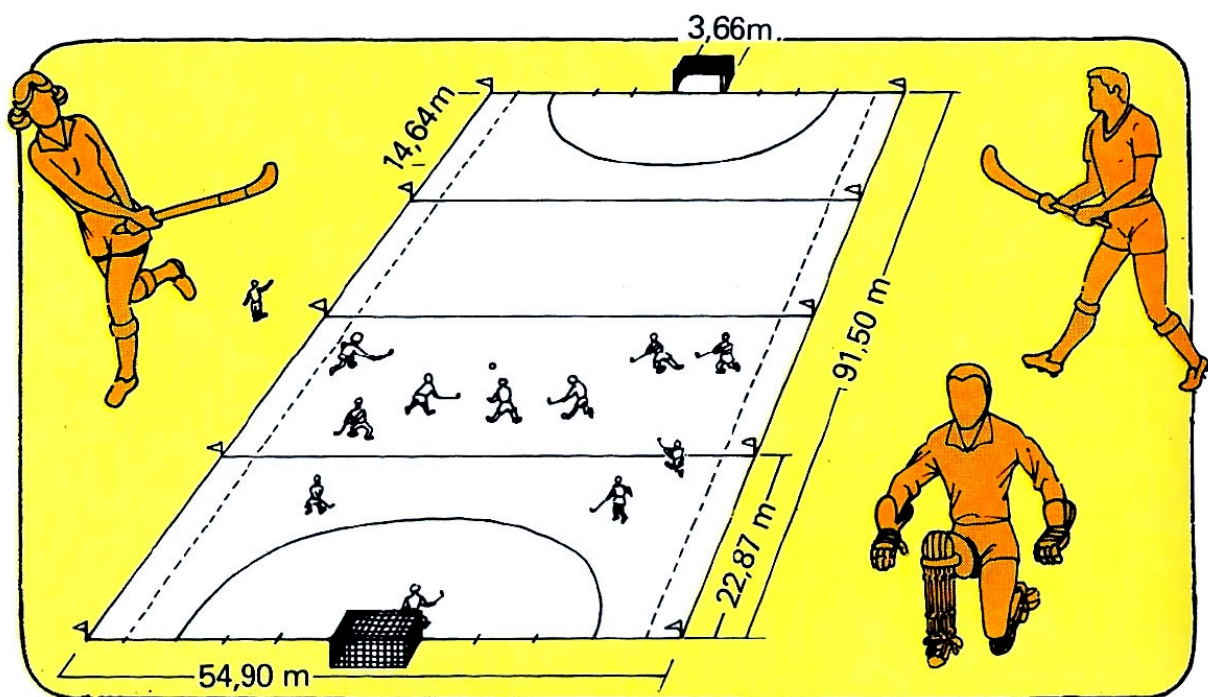
- Cada partida é disputada em dois tempos de 35 minutos.

- Os jogadores usam uniformes iguais aos do futebol, com exceção do goleiro, que coloca uma proteção especial de borracha nas pernas.

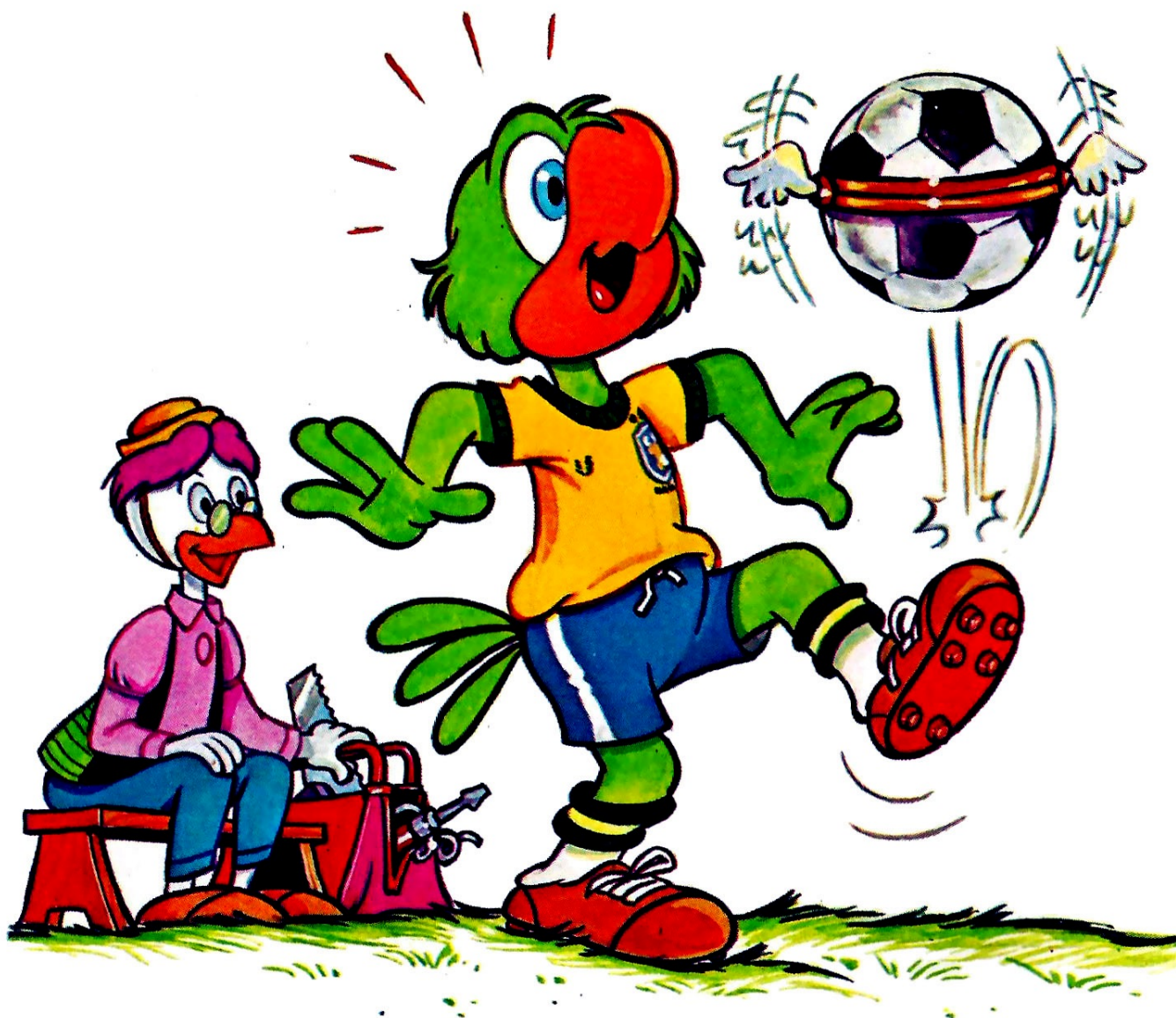
- Ganha quem marcar o maior número de gols.

- No torneio de hóquei dos Jogos Olímpicos participam doze seleções. Vitórias valem dois pontos. Empates, somente um ponto.

- Em Moscou, pela primeira vez na história dos Jogos Olímpicos, o hóquei foi disputado também por mulheres.



BOLA NA REDE!



O MAIOR ESPETÁCULO DO FUTEBOL

Huguinho, Zezinho e Luisinho foram pedir ao tio Donald que organizasse um torneio de futebol entre a garotada do bairro. Donald topou a parada, mas, como não entendia do negócio, sem que ninguém soubesse foi pedir uma mãozinha ao Zé Carioca.

— Se você tivesse que organizar uma Copa do Mundo, então o que seria, hein, Donald? — brincou o Zé.

Com sua tarimba no futebol amador, além de quebrar aquele galho para o Donald, Zé Carioca explicou como são organizados os campeonatos de futebol e acabou contando toda a história da Copa do Mundo.

— Tudo começou em 1925, quando o francês Jules Rimet, presidente da FIFA, e o diplomata uruguaio Enrique Buero se encontraram em Genebra, na Suíça. Bateram um longo papo, planejando o primeiro certame internacional de futebol. Entusiasmados pelas vitórias da Seleção Uruguaia nos Jogos Olímpicos, eles decidiram que a primeira Copa seria realizada nesse país.

Disputada em 1930 no Uruguai, sagrou-se campeã

do I Copa a representação da casa; a partir daí, foi disputada de quatro em quatro anos, interrompendo-se de 1938 a 1950, por causa da guerra. Hoje, mais de quarenta anos depois, a Copa do Mundo é o espetáculo máximo do futebol.

Na primeira competição já entrou em disputa uma copa de ouro maciço, criada pelo artesão francês Abel Lafleur. Era a Copa do Mun-

do, mais tarde denominada Jules Rimet em homenagem ao criador do certame.

O Brasil ganhou definitivamente esse troféu por ter sido campeão mundial três vezes. Para a Copa do Mundo seguinte, realizada em 1974, foi criado outro troféu de ouro, a Copa FIFA.

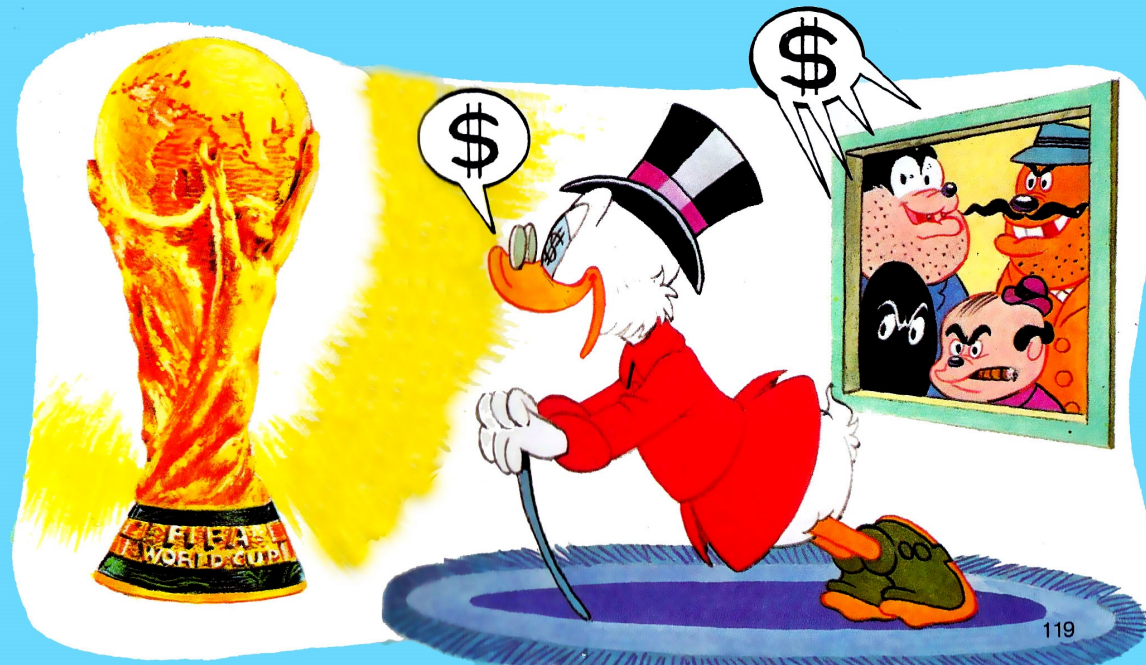
A Copa de 1974 foi disputada na Alemanha Ocidental e o dono da casa foi o primeiro ganhador da nova Taça do Mundo.

Em 1978 foi a vez da Argentina organizar o torneio

e... também ficar com a taça.

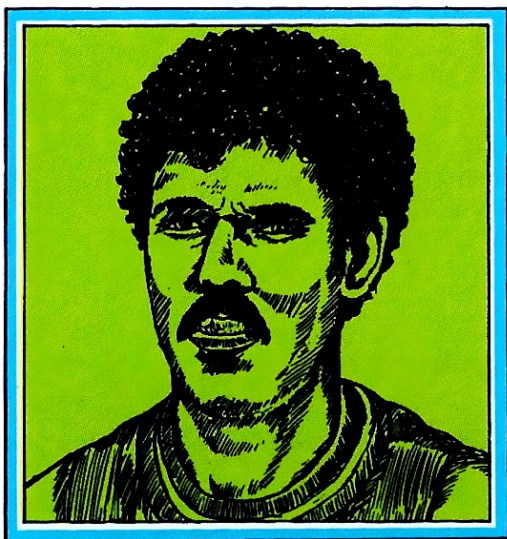
Já em 1982 o dono da festa não se tornou o dono da taça tão cobiçada: a Espanha organizou um ótimo campeonato do mundo mas foi a Itália quem levou a copa para casa.

Atualmente, a Copa do Mundo que, em interesse internacional e audiência de TV só perde para os Jogos Olímpicos, é um evento transmitido via-satélite para todo o planeta. No Brasil, o país pára na hora dos jogos da nossa seleção.



CEREZO

O PALHAÇO QUE VIROU CRAQUE



Issso mesmo: Toninho Cerezo, o médio volante que é craque na Europa e ainda joga-

dor da Seleção Brasileira, já foi um palhaço.

É que seu pai trabalhava em circo, também como palhaço, e ele, ainda menino, já havia apresentado alguns números no picadeiro.

Mas depois ele abandonou a carreira circense e foi ser craque na vida.

Muito técnico e combativo, além de ter um fôlego respeitável, Cerezo é o jogador que dá ritmo e equilíbrio à sua equipe.

Hoje, ele joga sério. E jamais faz palhaçada...

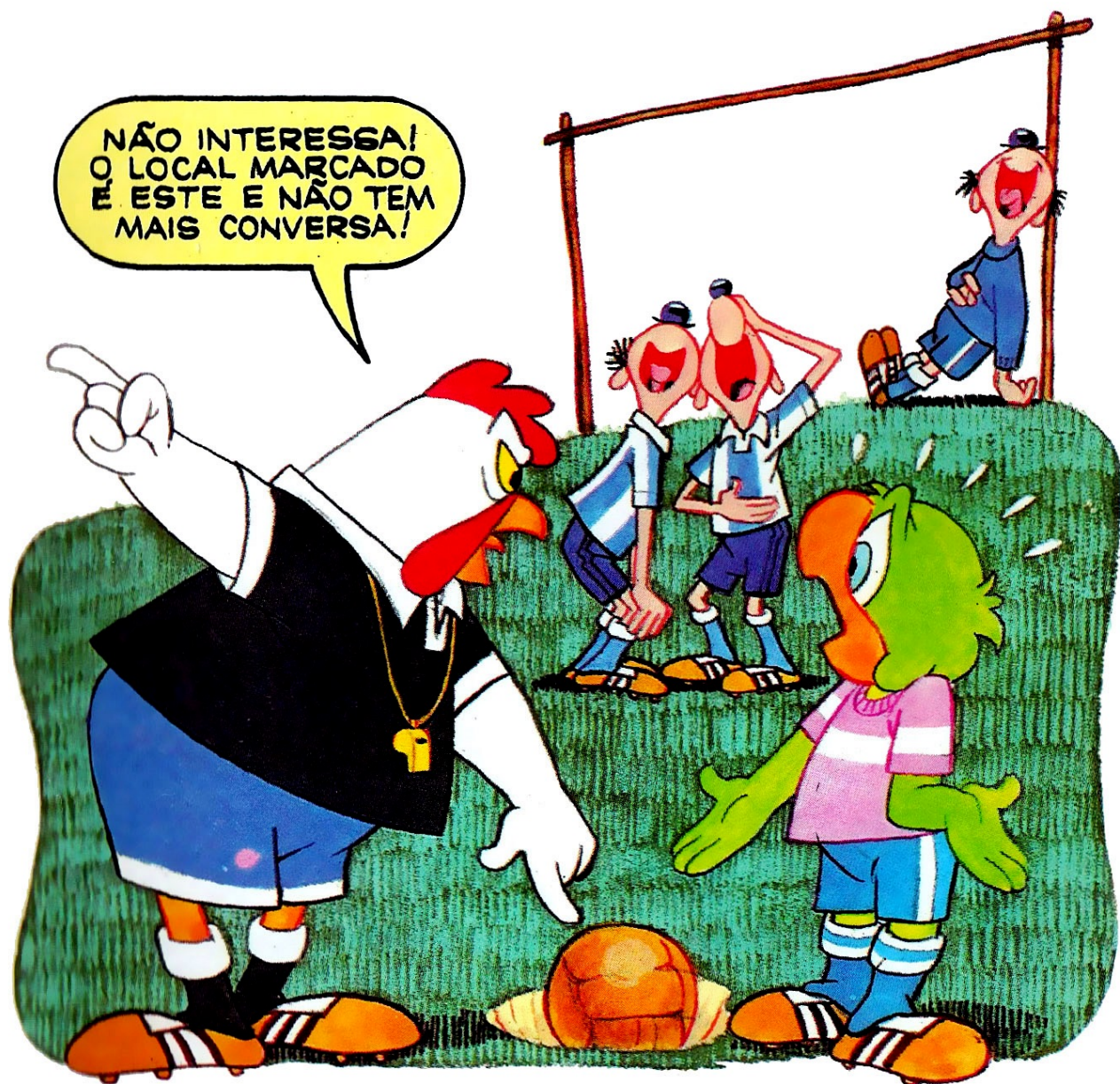
A "FOLHA - SECA"

Há uma falta nas proximidades da área. Didi ajeita a bola, olha para o gol e chuta, sem muita força. A bola sobe, encobre a barreira; parece que vai passar sobre o gol, mas cai rapidamente, em curva, surpreendendo o goleiro. É gol. De "folha seca" do Didi.

Didi, o grande meia-ar-

mador do Fluminense, do Botafogo e da Seleção Brasileira, notabilizou-se não só pelas suas qualidades técnicas, mas também pelos gols de "folha seca". O mais importante foi marcado no Maracanã, quando o Brasil venceu o Peru por 1 a 0 nas eliminatórias para a Copa do Mundo de 1958.



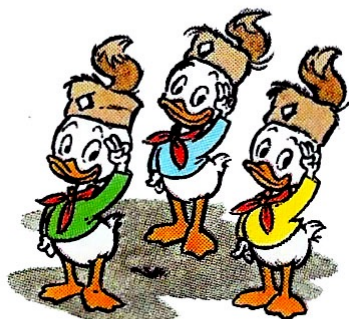


A "AJEITADINHA"

Ao marcar uma infração, o árbitro deve determinar o local em que deve ser colocada a bola, ou seja, exatamente onde ocorreu a falta. Geralmente o juiz tolera que o jogador, antes de bater a falta, dê uma ajeitadinha na bola com as mãos. Mas, se perceber que o atleta está "catimbando", isto é,

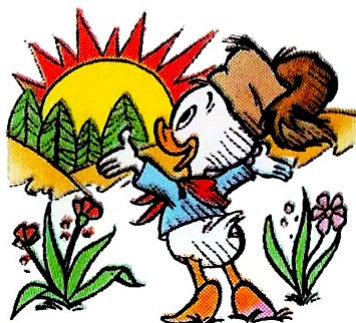
querendo ganhar tempo, o próprio juiz poderá arrumar a bola e proibir que ela volte a ser tocada antes da cobrança. Jair da Rosa Pinto, o "Coice-de-Mula", fazia questão de ajeitar a bola antes de bater uma falta. E colocava a bola de forma que a válvula ficasse na parte que seria tocada pelo pé.

ESCOTEIROS EM AÇÃO



O totem "Ugh"!	8
Mensagem secreta	9
Nós e os nós	10
Como carregar água	12
Faça um desenho em qualquer tamanho	12
Pedras, para que vos quero!	14
Uma idéia refrescante	15
O calendário manual	16
Monogramas	18

VIVA A NATUREZA!



Sanhaço	22
Chegou um cãozinho!	23

HORA DO LANCHE



Comer bem é o melhor remédio	28
Tabela de calorias	31
O que é que a feijoada tem?	32
Feijoada	33
A sopa do Pardal	34

MAGICAS, JOGOS & BRINCADEIRAS



Faça sua magia — As cartas não mentem	36
Quebra-cabeças	38
Joguinho do Gastão — A caça ao tesouro	39
A moeda passeadeira	40
O fura-pensamentos	41
A magia do copo e do chapéu	42

INVENTOS & INVENTORES



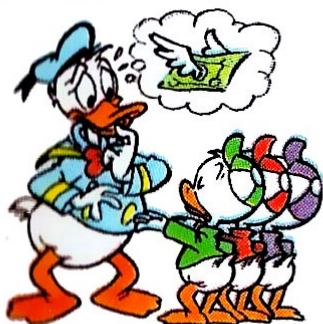
"Dai-me um ponto de apoio..."	44
A escrita e o alfabeto	45
A máquina de escrever	47
"Pardais" da Ficção Científica	49
A conquista do espaço	52
Raios X	56

AVENTUREIROS, DETETIVES & ESPÍÕES



As primeiras corridas	58
As primeiras corridas regulamentadas ...	60
Os primeiros correios aéreos	62
O roubo da Copa "Jules Rimet"	64
Espões na literatura	65

O DINHEIRO DA MESADA



Cartão de Crédito	68
Ruas comerciais	69
Comércio exterior	70
A história da indústria	72

FIQUE LIGADO!



O cenógrafo	76
O diretor de TV	78
O diretor	79
Operadores	80
A TV por cabo	81
Videocassete	82
Videojogos	83
O fotógrafo do velho Oeste	84
Cinegrafista filma sua própria morte	84

FEITIÇOS & FEITICEIROS



A mitologia greco-romana	86
Júpiter, o poderoso chefe	88
A caixa de Pandora	89
O Saci-pererê	90
“Decifra-me ou devoro-te!”	92
Minerva, a deusa da sabedoria	94
O fogo sagrado de Vesta	94

SORTE & SUPERSTIÇÃO



Sorte e azar	96
A pedra de sorte dos peixes	98
Simpatias e superstições	99
Mulher e padre não entram	102
As quermesses	103
Sistemas para ajudar a sorte	104

O IMPORTANTE É COMPETIR



A gazela dorminhoca	106
“Eu sou Clay, o maior”	107
O guarda do imperador	108
Tóquio, 1964 — XVIII Jogos olímpicos ..	109
Uma “lembrancinha” cara	110
O urso vermelho	111
Será possível	113
México, 1968 — XIX Jogos Olímpicos ...	113
Esportes Olímpicos - Hóquei	115

BOLA NA REDE!



O maior espetáculo do futebol	118
Cerezo, o palhaço que virou craque	120
A “Folha-seca”	120
A “ajeitadinha”	121

